

август 2009 год

Виртуальные радости

Издается с января 2000 года

Выходит раз в месяц

В розницу цена свободная

ISSN 1992-7835

9 771992 783004 09008

http://www.nestor.minsk.by/vr e-mail: vr@nestormedia.com

Обзоры

Анонс

Кино



Другие миры



Call of Juarez Bound in Blood

Street Fighter IV

FUEL

Anno 1404

НОВОСТИ ИЗ МИРА ИГР

Привет, читатель!

Игровая индустрия продолжает радовать нас нехарактерной для лета бурной деятельностью в своих цехах, студиях и прочих издательствах. Как результат — вполне себе приличное количество рецензий на не самые "проходные" проекты, которое ты сможешь обнаружить в этом номере. В частности, мы говорим о шикарном вестерне Call of Juarez: Bound in Blood от поляков из Techland, весьма занятной фэнтезийной аркаде под названием Trine, очень крепком сиквеле к Overlord, вызывающей благоговение пополам с уважением и интересом Anno 1404, насквозь олдскульном Street Fighter 4, приятной игроизации последнего "Ледникового периода" и еще об одной реинкарнации классики 80-х годов прошлого века — Bionic Commando. Свою порцию плодов чужой лени и бесталанности мы тоже получили: Point Lookout — очередное дополнения для Fallout 3 — вышел ожидаемо посредственным, так ожидаемая многими гоночная аркада FUEL оказалась, по мнению наших сотрудников, тем еще мусором, Killing Floor по всем параметрам и близко не подобрался к Left 4 Dead, а игра по вторым киношным "Трансформерам" заслуживает скорее места на свалке, чем похвалы. Ну а фанаты "Гарри Поттера" получили очередную интерактивную забаву, на этот раз довольно качественную.

Кроме того, мы скомпилировали и опубликовали доступную информацию о грядущих блокбастерах Bayonetta, BioShock 2 и "S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти", припасли материал о культовой вселенной The Crow, высказали свое "фе" по поводу нескольких фильмов и книг и протестировали несколько "железных" продуктов для геймеров. Листай, читай — и сам все увидишь.

Приятного тебе окончания лета! До встречи в сентябре!



АНОНСЫ

Command & Conquer 4 анонсирована!

Итак, друзья, это наконец-то свершилось! То, чего мы ждали еще с момента выхода Command & Conquer 3 — анонса полноценной следующей части. Нельзя сказать, что заявление о ведущейся разработке C&C4 было для нас неожиданной новостью: Electronic Arts хоть и старается изо всех сил отойти от унылого образа "штамповщика" блеклых сиквелов, но свои стародавние традиции попрежнему чтит.

Действие новой, финальной в сериале игры разворачивается в 2062 году, вскоре после событий Command & Conquer 3: Tiberium Wars. Ситуация критическая: до полного отравления Земли тибериумом остаются считанные годы. Когда планета будет окончательно покрыта кристаллами, человечество прекратит свое существование. На этом фоне события начинают развиваться самым неожиданным образом: глава Братства NOD Кейн покидает свое убежище и отправляется прямиком в штаб-квартиру GDI. Такова завязка сюжета четвертой части C&C. Заинтригованы? Еще бы! Как утверждает сама Electronic Arts, Command & Conquer 4 "станет завершающей главой серии и ответит на все вопросы, которые только могли появиться у ее поклонников".

Кампания, по старинке, разбита на две части — за непобедимое братство NOD и не теряющую надежду GDI. Кроме одиночной игры, нас ожидает мультиплеер — как же без него. В новом заявленном режиме можно будет сразиться "стенка на стенку" по пять участников с каждой стороны. Мы будем держать вас в курсе последних событий и оперативно информировать о новых подробностях касательно C&C4.

Два мира. Во второй раз

Если вы ярый поклонник серий Gothic или The Elder Scrolls и просто не представляете своего повседневного быта без забегов в очередной "готикоподобной" RPG, то известие о продолжении неплохой, но во многом вторичной ролевой игры Two Worlds должно принести вам нескаазанную радость. Более того, Two Worlds 2 обязана появиться на прилавках магазинов уже в конце нынешнего года. Ориентировочно — поздней осенью. Из заявленных платформ — наш любимый PC, а также Xbox 360 и PS3.

Разработчики в этот раз настроены более чем серьезно — все самые обидные ошибки и ляпы оригинала вроде как будут устранены. Более того, TopWare Interactive и Reality Pump безо всякого стеснения утверждают, что Two Worlds 2 обязательно станет новым стандартом в жанре RPG, выпотрошив или заставив падать ниц всех конкурентов. Улучшено будет абсолютно все: искусственный интеллект противников, сюжетная составляющая и техническая реализация. При разговоре о последней поляки сладко причмокивают, прищуривают глазки и начинают рассуждать о важности рельефного текстурирования, 24-битной HDR-постобработки, неограниченного количества динамичных источников освещения и еще невесть чего. За скриншотами и подробностями можно хоть сейчас отправляться на официальный сайт игры — http://www.twoworlds2.com/.



Two Worlds 2, похоже, будет очень красивой игрой. А вот как дела обстоят с сюжетом — мы узнаем немного позже.

Новые, старые и чужие

В последнее время стало особенно модно выпускать игры-ремейки. Bionic Commando Rearmed, Super Street Fighter 2 Turbo HD Remix — это, безусловно, замечательные проекты. А скоро к ним добавится еще один восставший из пепла и небытия. Речь идет об Alien Breed Evolution — творческом переосмыслении оригинального шутера Alien Breed, выпущенного еще в далеком и дремучем 1991 году на ветхой платформе Amiga.

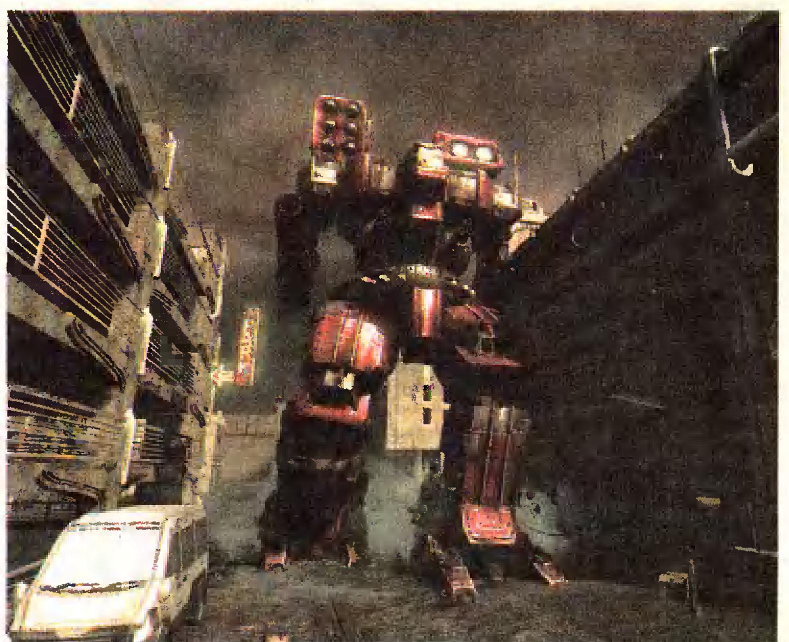
Разработкой ремейка занимается студия Team 17. Игре в поддержку выписан уже, к сожалению, планомерно стареющий движок Unreal Engine 3. Суть экшена не изменится ни на йоту — нам все также предстоит отстреливать толпы вонючих и покрытых мерзкой слизью "чужих". Авторы обещают одиночную кампанию и совместный режим, но пока не называют платформ, на которых это счастье завалится. Распространяться Alien Breed Evolution будет только цифровым путем.

Следующий MechWarrior обязательно будет

Слухи о новой игре в серии MechWarrior наконец-то официально подтвердились. Правда, речь идет вовсе не о MechWarrior 5, а о просто MechWarrior — новом проекте без порядкового номера. Вот вам еще один тренд — перезапуск серий игр. Такое уже недавно случилось с Alone in the Dark и Prince of Persia.

Над игрой трудятся студии Piranha (не путать с Piranha Bytes) и Smith and Tinker. События новой MechWarrior начинаются аж в 3015 году на планете Дешлер, где благородный юноша по имени Адриан Кол ведет распутную жизнь и пока даже не думает браться за ум. Все меняется, когда на планету неожиданно нападают враги. Во время штурма гибнет вся семья Кола, и юноша встает на путь отмщения.

MechWarrior выйдет на PC и Xbox 360, а PS3, к сожалению для всех ее владельцев, остается в большом пролете. Помимо одиночной кампании, авторы готовят совместный режим для четверых игроков и соревновательный мультиплеер. Напомним, что с релиза последней игры серии — дополнения к MechWarrior 4 — прошло уже семь лет, так что появление свежего продолжения — явление значимое.

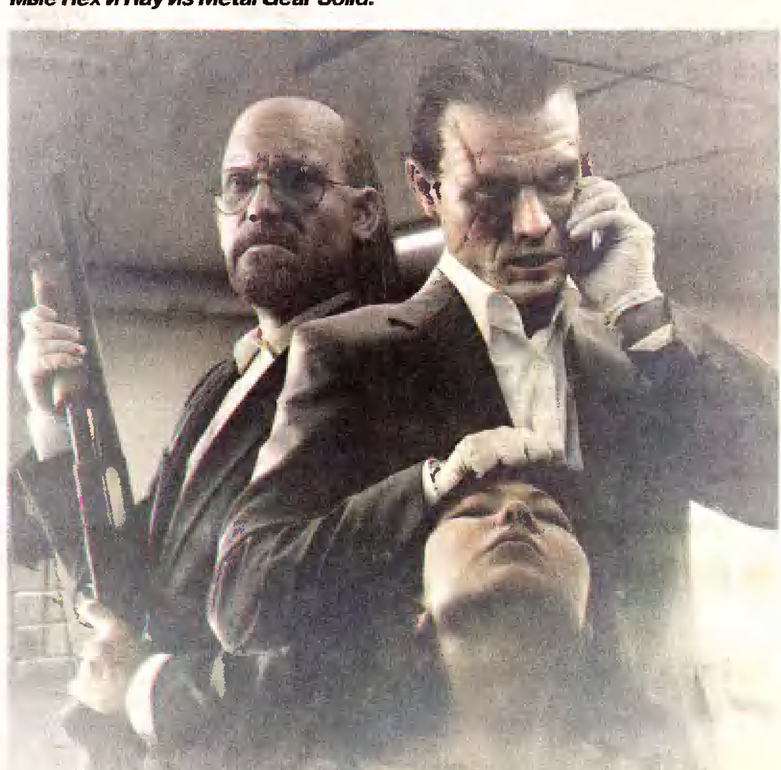


Как же мы соскучились по правильным человекоподобным роботам! По сравнению с железяками из MechWarrior отдыхают даже наши любимые Rex и Ray из Metal Gear Solid.

Автор Braid делает новую игру

Автор очень любопытной инди-игры Braid Джонатан Блоу уже приступил к разработке нового проекта. Как говорит сам Джонатан, новый проект будет "более дорогим и более сложным".

Первые сведения о загадочной игре появились из объявлений о поиске сотрудников. Если полагаться на них как на источник свежей информации, то выясняется, что Джонатан Блоу занялся "философской и спокойной исследовательской головоломкой, которая создается не для обогащения". Такой, кстати, и была Braid. Талантливый геймдизайнер сообщил, что идея такого проекта пришла к нему за несколько месяцев до выхода Braid и что ради этой новой игры он забросил двухмерную RPG, о которой упоминал ранее. Правда, ожидать скорого релиза свежего хита пока не стоит. По словам автора, ему понадобится еще около двух лет для завершения задуманного. Нам остается только терпеливо ждать первых подробностей.



Психопат-шизофреник и беспощадный серийный убийца готовы к новой встрече с вами. А вы готовы?

Кейн и Линч прошли повторную регистрацию

По данным сайта Superannuation, компания Eidos зарегистрировала торговую марку Kane & Lynch 2: Dog Days. Для тех, кто сейчас чего-то не понял: второй части игры про брутальных "смертников" — быть!

На самом деле, сведения о разработке сиквела появлялись и ранее, поэтому регистрация бренда не стала большим откровением. К примеру, еще в прошлом году Eidos упоминала вторую часть. Тогда руководитель компании Джейн Кавана заявила корреспондентам издания MCV буквально следующее: "Kane & Lynch 2 уже запущен в производство, и это показывает, насколько мы верим в этот проект как в долгоиграющий бренд".

Несмотря на то, что торговая марка Kane & Lynch 2: Dog Days была официально зарегистрирована еще 8 июля, сама Eidos заявлений на этот счет пока не делает. Ага, это они просто балуются.

ДАЙДЖЕСТ

Ubisoft переносит Splinter Cell: Conviction **с** Red Steel 2

Согласно официальной статистике Ubisoft, ее продажи в первом квартале текущего финансового года упали аж на целых 50%. Скучные и большие Assassin's Creed, Far Cry 2 на пару с новым Prince of Persia изрядно подпортили репутацию французского медиаиздателя.

На этом все беды компании не закончились. Уже официально объявлено о переносе дат выхода двух крайне амбициозных проектов. Компания заявила, что экшены Splinter Cell: Conviction и Red Steel 2 не выйдут раньше первого квартала календарного 2010 года, т.е. их релиза стоит ожидать в период с января по март 2010-го. А следующий Ghost Recon и долгожданная I Am Alive, которые должны были выйти в этот промежуток, автоматически сдвигаются дальше — каких-либо точных дат Ubisoft, к сожалению, не называет. Зато релиз Assassin's Creed 2 попрежнему планируется на 20 ноября текущего года.



Сэм Фишер вновь задерживается. И он, и мы, честно говоря, уже устали ждать.

Sin to Win for Comics! Yahoo!

Electronic Arts в рамках рекламной кампании любопытного слэшера Dante's Inferno умудрилась опять стать виновником небольшого скандальчика. Команда Ричительло принесла свои публичные извинения за возможное оскорбление тех, кому не понравилось недавнее соревнование "Согреши, чтобы победить" (Sin to Win). Условия конкурса науськивали участников на "совершение актов похоти" с выставочными моделями во время фестиваля комиксов Comic-Con 2009.

Конкурс Sin to Win рекламировал всего лишь комикс по игре Dante's Inferno. Но знали бы вы, что там за



Смотреть – но не щупать!

приз был уготован победителю! Тому счастливчику, который, хм, покажет лучшие результаты, были обещаны "ночь с самой горячей девушкой фестиваля, обед, трофеи и даже большее". За формулировкой "и даже большее" скрывались, как выяснилось позднее, обычные USB-флэшка и волейбольный мяч с логотипом EA. Участие в конкурсе начиналось с того, что участник "совершал" вышеупомянутые "похотливые поступки" с любой из стендисток, а затем публиковал все это безобразие в интернете. Некоторым людям идея агитировать подростков на изображение сексуальных актов с нанятыми женщинами показалась грубой, и они стали жаловаться. Зануды, правда?

Девушку с неинтересным никнеймом lola оскорбили многочисленные подростки, нагло щупавшие ее за, хм, выступающие части, и она высказалась обо всем этом на одном из форумов сайта Ars Technica: "Я была моделью на многих фестивалях в последние несколько лет. Но мне, по всей видимости, постоянно предлагают ощупывания из-за того, что я стою в одном шаге от шлюшки, так? Если бы даже я была проституткой, это не давало бы никому никаких прав! Я могу разгуливать в трусиках и с накладными стикерами на соски, но никто не получает право трогать эти прелести!"

Ярость долго не стихала, но затем обиженная на весь белый свет Лола все-таки закончила свое полное гнева и ярости сообщение словами: "Почему вы не раздражены тем, что EA считает, будто все геймеры — социально ущербные девственники? Это же был способ нас*ать на всю игровую аудиторию!"

EA извинились, но только через корпоративную учетную запись в Twitter. Как оказалось, формулировка "совершать распутства" была ловкой игрой слов (tongue-in-cheek) и не должна была восприниматься буквально. Хотя кого это остановило?..

The Force Unleashed дополнится. И выйдет на PC

Несмотря на мрачные прошлогодние прогнозы LucasArts, компания все-таки решила порадовать всех поклонников Star Wars, которые ждали выхода The Force Unleashed на своих любимых персональных компьютерах. Специальное издание боевика Star Wars: The Force Unleashed появится уже в конце нынешнего года не только на Xbox 360 и PlayStation 3, но также на PC и Mac. За портирование проекта на "персоналки" отвечает компания Aspyr Media.

LucasArts уже успела объявить, что в Star Wars: The Force Unleashed — Ultimate Sith Edition будут включены все вышедшие ранее дополнения, а также два абсолютно новых уровня. Первый из них, который владельцы PS3 и Xbox 360 также смогут приобрести отдельно, переместит героя на Татуин, где мы встретим знакомых персонажей и даже сможем сразиться с Оби-Ваном Кеноби. Действие второго уровня развернется на планете Хот в декорациях пятой части киносаги Star Wars. Там наш подопечный ситх сможет скрестить лазерные мечи с самим Люком Скайуокером.

Китайцев оставили без World of Warcraft. Пока только временно

Как известно, абсолютно все официальные сервера многопользовательской RPG от Blizzard в Китае были отключены еще 7 июня. Восстановить "вещание" обещали уже в конце месяца, но на момент написания этих строк игроки по ту сторону Великой Китайской стены так и не получили возможность вернуться к прокачке своих подопечных. А дело вот в чем: разработчики пока все еще заняты передачей абсолютно всех прав на поддержку World of Warcraft в этой стране от провайдера The9 новой конторе NetEase. Известно, что новая компания обязуется выплатить за передачу всех привилегий по поддержке игры около трехсот миллионов долларов. Сумма, как нам кажется, не так велика, какими могут оказаться убытки, которые понесет Blizzard из-за временного простоя. Обе стороны все еще не могут назвать даже примерной даты возобновления работы серверов World of Warcraft. "Видите ли, мы столкнулись с рядом факторов, которые не можем контролировать, поэтому запуск серверов будет отложен. В данный момент у нас нет четкой даты открытия [игры]", — заявляет NetEase.

Чтобы немного прояснить ситуацию, доводим до вашего сведения, что в Китае запуск и перезапуск MMORPG проходит под государственным контролем, а также связан с выдачей официальных лицензий и кучей других скучных бумажек. Это, естественно, значительно тормозит весь процесс. Тем временем, по данным Yahoo!, компании-операторы конкурирующих проектов увеличивают расходы на рекламу, чтобы привлечь как можно больше бездействующих пока подписчиков. По некоторым данным, на азиатский регион приходится до половины всей 11-миллионной аудитории World of Warcraft.



За перенос Mafia 2 нам особенно обидно.

Вот эти славные парни из дружественного нам Китая уж два месяца живут без World of Warcraft. Если бы Activision Blizzard решила так обделить жителей Южной Кореи, то Третьей мировой было бы не избежать.



Оказывается, для того, чтобы вот так поводить по водичке без джойпада, вовсе не обязательно покупать Xbox 360.



Project Natal будет доступен для PC

Помните недавнюю демонстрацию Project Natal для Xbox 360? Вас она наверняка очень впечатлила. Первоначально этот проект считался эксклюзивом для приставки от Microsoft, а вот владельцам остальных игровых платформ, включая PC, грозило остаться ни с чем. Похоже, дело сдвинулось с мертвой точки. В отношении нашего уважаемого PC, разумеется. Как заявил сам Билл Гейтс, предназначение Project Natal — это не только игры. Камера, фиксирующая движения игрока, может быть использована в десятках различных сфер — от организации удаленных пресс-конференций до разработки графики. Именно поэтому технология Project Natal будет совместима и с PC, использующими ОС Windows.

Гейтс мечтает, что со временем, когда цена Project Natal слегка упадет, устройство можно будет найти в каждом офисе, где оно существенно облегчит работу сотрудников.

Take-Two перенесла все, что только можно

Список осенних релизов продолжает сокращаться. На днях из него вылетела Singularity, а теперь за ней последовала и BioShock 2. Руководство Take-Two приняло решение перенести релиз игры с нынешней осени на первую половину следующего года.

Издатели ссылаются на разработчиков, утверждая, что те просто не успеют к ноябрю устранить все ошибки и провести тщательное тестирование BioShock 2. Впрочем, некоторые эксперты считают, что Take-Two пытается подгадать удачное время, выпустив игру в период, когда у нее будет мало конкурентов.

Однако BioShock 2 — не единственный проект, отложенный на следующий год. Представители Take-Two подтвердили, что Mafia 2, Max Payne 3 и Red Dead: Redemption также не появятся на прилавках осенью.

Tomb Raider заменят. Но не девушку-модель, а ее виртуальное воплощение

В Сети появились первые скриншоты с обновленной Ларой Крофт в главной роли. Правда, картинки — по настоянию юристов компании Crystal Dynamics — быстро исчезли, что лишь подтверждает достоверность слухов о подготовке очередного эпизода Tomb Raider. Согласно неофициальным данным, поклонников ждет встреча с "молодой и неопытной" Ларой Крофт, которая, судя по одному чудом сохранившемуся изображению, вообще не похожа сама на себя.

В этот раз судьба занесет искательницу приключений на странный остров у побережья Японии, где ей предстоит не только выживать в диких условиях, но и разбираться в мрачных тайнах прошлого. Известно, что путешествовать придется как по поверхности, так и в подземных катакомбах. Самое же главное нововведение — открытый мир. Вооружившись импровизированным альпинистским снаряжением, Лара сможет двигаться в любом направлении, исследуя разные районы острова в произвольном порядке. Кроме того, каждое препятствие в новой игре можно будет преодолеть разными способами.

Нам кажется, что новая игра про Лару Крофт будет без порядкового номера в названии — похоже, сериал перезапускают.

Билеты на "ИгроМир" уже в продаже

Организационный комитет "ИгроМира 2009" сообщает о начале продаж билетов на выставку, которая пройдет с 5 по 8 ноября в 57 павильоне ВВЦ. Распространением билетов занимается агентство concert.ru.

Стоит отметить, что в этом году появился новый тип билетов — VIP, который продается за 3000 рублей и включает в себя полный доступ ко всем мероприятиям в рамках выставки, возможность пользования отдельным входом, позволяющим пройти на территорию выставки в любое время с 10.00 до 18.00 без очереди, персональный бэйдж с фотографией, а также эксклюзивные подарки от организаторов и компаний-участников.

Билет на один день выставки будет стоить 300 российских рублей, а абонемент на все три дня (исключая бизнес-день) — 600 российских рублей. Приобрести билеты можно в кассах, список которых доступен на официальном сайте. А во время работы "ИгроМира" билеты можно будет приобрести в кассах, расположенных у главного входа в павильон 57. В прошлом году, к слову, очереди в кассы были огромными.

Phoenix



Star Wars: The Force Unleashed выйдет на PC. Да пребудет с нами Сила.





Пока тут заменяют виртуальную модельку Лары (фотография девушки с факелом), мы никак не можем определиться, кто всех прекрасней и милее – Анджелина Джоли (слева) или Эллисон Кэррол (справа).

КОНСОЛЬНЫЕ НОВОСТИ

Final Fantasy: новая, но не последняя

В большой и дружной семье Final Fantasy ожидается очередное пополнение — речь идет об игре **Four Warriors of Light: Final Fantasy Gaiden**. Сей проект для консоли Nintendo DS в минувшем месяце был анонсирован издательством Square Enix. Известно о грядущей Final Fantasy пока очень мало — игра будет сделана в жанре пошаговой RPG и предложит некую альтернативную систему управления вместо традиционных для подобных игр всплывающих меню. В центре сюжета — история четырнадцатилетнего мальчугана, отправившегося спасать принцессу, которую зачем-то уворовала злая колдунья. Релиз Four Warriors of Light: Final Fantasy Gaiden намечен на осень этого года, но только в Японии. Как долго игра будет добираться до Европы и доберется ли вообще, пока не известно.

"Зеленый Фонарь" станет игрой

Потихоньку-помаленьку готовится переселение очередной ватаги героев комиксов на киноэкраны. Поддержку одному из этих славных парней — Зеленому Фонарю — пообещала оказать студия Double Helix, анонсировавшая разработку игры по мотивам грядущей кинокартины **The Green Lantern** с Райаном Рейнольдсом в главной роли. В продаже проект, анонсированный пока только для PS3 и Xbox 360, появится одновременно с премьерой картины в кинотеатрах — 27 июня 2011 г.

"Гитарные герои" растут и развиваются

Activision анонсировала очередную игру в серии Guitar Hero — проект **Band Hero** для PlayStation 3, Xbox 360 и Nintendo Wii. Игрушка рассчитана на тех игроков, которые не особенно уважают рок, предпочитая ему более легкую музыку. Мультиплеер Band Hero может вместить до пяти человек, "вооруженных" гитарами, барабанами и микрофонами. Игра уже успела обзавестись официальным сайтом — в Интернете Band Hero следует искать по адресу www.bandhero.com.

Даты релизов

THQ наконец-то созрела для того, чтобы обнародовать дату выхода слэшера **Darksiders: Wrath of War**. В магазинах игрушка о приключениях Войны, одного из четырех всадников Апокалипсиса, появится 1 января 2010 года на Xbox 360 и PS3. Отмечать первый день нового года месиловом-рубиловом с участием всяких мифических персонажей? Ну что ж, возможно, кого-то такое времяпрепровождение вполне устроит.

Издательский дом Sony Computer Entertainment рассекретил сроки выхода очередной игры о похождениях авантюриста Натана Дрейка. Проект **Uncharted 2: Among Thieves** (PlayStation 3) доберется до Северной Америки 13 октября сего года. К сожалению, даже примерные сроки релиза игры в Старом Свете названы не были. Для тех, кто захочет ознакомиться с игрой до релиза: в сентябре в Интернете должна появиться демо-версия Uncharted 2.

Датой выхода обзавелась также и европейская версия игрушки **Guilty Gear 2: Overture** (Xbox 360). Как выяснилось, до наших палестин проект доберется 4 сентября 2009 г. (хотя в Японии игра продается еще с конца 2007 г.). Поклонникам знаменитого файтинга Guilty Gear проект Overture в состоянии предложить трехмерный экшен, в котором герой в сопровождении нескольких контролируемых компьютером соратников дерется с различными врагами. Всего обещано около 50 персонажей, сюжетная кампания и мультиплеер.

Sega же, со своей стороны, назвала приблизительные сроки релиза космической ролевой игры **Infinite Space** для Nintendo DS. Если верить издателям, до Европы этот проект доберется лишь весной 2010 г.

Больше трансформеров

Transformers: Revenge of the Fallen, согласно воле все той же Activision, скоро будет дополнена скачиваемым адд-оном для PS3 и Xbox 360. Уже текущим летом в распоряжение геймеров поступят десять новых трасформеров для мультиплеерного режима и несколько свежих роботов для одиночной кампании, три карты для мультиплеера и дополнительный уровень сложности — Expert. Что ж, вполне стандартный комплект обновок для рядового дополнения, программа-минимум выполнена.

Ужасы телефонных сетей

Очень занимательный ужастик для Nintendo Wii недавно анонсировало издательство Konami. В проекте **Calling** контроллер Wiimote применяется в качестве телефонной трубки — игрока, помимо ужасов, творящихся на экране, будут пугать таинственными голосами и звуками через встроенный динамик джойстика. Сама же игрушка основана на современных "городских легендах" и ужастиках вроде фильма "Звонок". Мол, в Интернете есть некий "ужасный сайт". Каждый, кто рискнет посетить данную страницу, начинает получать после этого необычные телефонные звонки, а затем впадает в кому. Главным героем игры как раз и является парень, к своему несчастью заглянувший на проклятый ресурс. И теперь ему, вооружившись верным мобильником, придется решать многочисленные загадки и напряженно думать, как бы выйти из этой страшной истории целым и невредимым.

Релиз Calling ожидается в начале 2010 года.

Valkyria Chronicles за номером два

Альтернативная вселенная Valkyria Chronicles, одного из самых знаковых проектов для PlayStation 3, уже созрела для того, чтобы обзавестись новой полноценной игрой. Правда, по какому-то странному капризу разработчиков, проект **Valkyria Chronicles 2: The Galia Royal Military Academy** пренебрегает мощнейшей PS3 ради гораздо более скромной PlayStation Portable. Однако сильно переживать не стоит, ведь все локации для боев будут созданы в честном 3D.

Действие Valkyria Chronicles 2 развернется в 1937 году, а главными героями игры станут студенты Королевской военной академии. Вместе с молодыми людьми игрокам придется не только грызть гранит науки да предаваться веселым развлечениям, но и время от времени сражаться с некими чужеземными захватчиками.

Японский релиз новой Valkyria Chronicles состоится зимой этого года. Проект уже обзавелся официальной страничкой в Интернете — www.valkyria2.jp, — только там все на японском.

Анонсирован сиквел The Darkness

Довольно занятный экшен **The Darkness** для PlayStation 3 и Xbox 360 в будущем обзаведется продолжением — об этом на Comic-Con 2009 поведали представители издательства Top Cow. К сожалению, работать над сиквелом будет вовсе не студия Starbreeze, мастерившая в свое время первую игру: у этих ребят и без того сейчас дел хватает. Однако имя тех девелоперов, что пришли на смену Starbreeze, Top Cow назвать пока не решилась. Сроки выхода The Darkness 2 и платформы, на которых она появится, также не названы.

Saints Row переезжает на PSP

Всем известный гангстерский экшен **Saints Row** готовится покорять земли портативных приставок. В данный момент полным ходом идет разработка версии Saints Row для "малышки" PlayStation Portable. Информация о проекте поступила из, прямо скажем, неожиданного источника — с официального сайта рок-группы Opeth. Страничка музыкантов уверяет, что некоторые музыкальные композиции Opeth войдут в саундтрек к PSP-версии Saints Row, которая готовится к релизу в марте 2010 г. Издательство THQ пока никак не комментирует эту информацию.

Там, где живут чудовища

Warner Bros. Interactive анонсировала очередное пополнение к и так уже бесчисленным легионам игрушек по кинофильмам. Проект **Where the Wild Things Are** ("Там, где живут чудовища") создается для PS3, Xbox 360, Wii и DS и должен появиться в магазинах в октябре сего года, аккурат к релизу в кинотеатрах одноименного фильма. В свою очередь, картина является экранизацией детской книги Морис Сендан. Хотя грядущая игра создается все-таки именно на основе фильма. Картина расскажет историю парня по имени Макс, попавшего на остров, где обитают чудовища.



Darksiders: Wrath of War



Tekken 6 для коллекции

Подобно многим современным игрушкам, очередной эпизод известной "поединочной" серии Tekken (PlayStation 3, Xbox 360), как недавно выяснилось, поступит в продажу и в обычном, и в коллекционном издании. Более того, специальных версий у **Tekken 6** будет целых две — Arcade Stick Edition и, собственно, Collectors Edition. Первое, Arcade Stick Edition, как следует из его названия, будет радовать геймеров, помимо диска с самой игрой, еще и беспроводным контроллером, на манер тех, что применяются в игровых автоматах, а также 100-страничным альбомом с иллюстрациями. В Collectors Edition джойстика не будет, здесь игру и альбом дополнят плакат и толстовка в стиле Tekken 6. Обе коллекционные версии проекта появятся в продаже в IV квартале 2009 года.



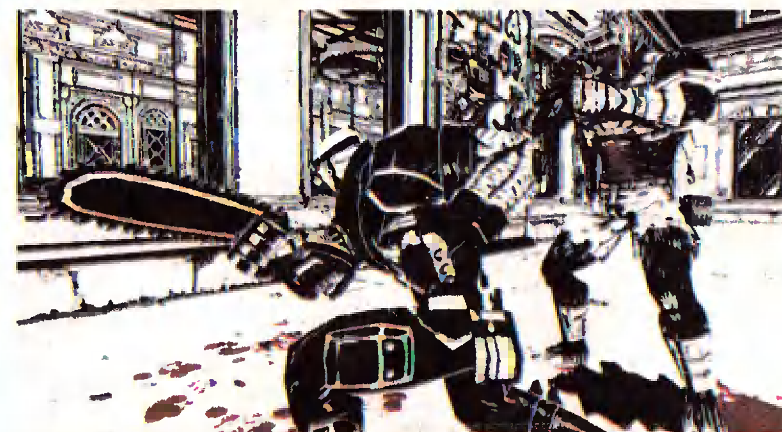
Marvel vs. Capcom: новый раунд

Благая весть для тех, кто мечтал снова увидеть драку Человека-паука с каратистом Рю из Street Fighter — Capcom назвала дату выхода старенькой игрушки **Marvel vs. Capcom 2** на PlayStation 3. В сервисе PSN этот проект будет доступен с 13 августа по цене в $14.99 — таким образом, на консоли от Sony игра появится через две недели после релиза на Xbox 360. Геймерам обновленная Marvel vs. Capcom 2 сможет предложить улучшенную графику, 56 персонажей-мордобойцев и поддержку многопользовательских режимов. Ретро всегда в моде — если вы тоже так считаете, на Marvel vs. Capcom 2 вам определенно стоит взглянуть.



Alan Wake — пока только для Xbox 360

Студия Remedy от своих слов не отказывается — **Alan Wake** действительно выйдет в продажу весной 2010 года. Но, возможно, только на Xbox 360 — есть нехилые шансы, что PC-геймеры на сей раз останутся с носом. Во всяком случае, Remedy в настоящее время заявляет, что работает только над версией для Xbox 360, а о PC задумается потом. Когда-нибудь. Ежели будет время и желание. Впрочем, консольщикам в любом случае волноваться не о чем — они-то получат игрушку уже весной.



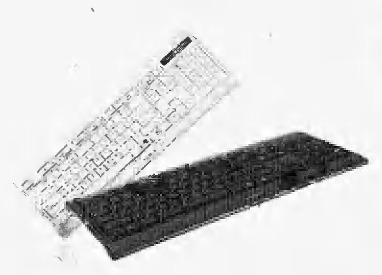
Sega за "жесткие" игры для Wii

Несмотря на слабые продажи экшена MadWorld для Nintendo Wii, издательство **Sega** вовсе не собирается прекращать выпуск жестоких игр для этой вроде бы семейной консоли. В одном из недавних интервью Гарри Дан, маркетинговый директор компании, заявил, что сейчас разработчикам необходимо выходить за рамки основной аудитории Nintendo Wii и привлекать новых игроков. Так что мы еще обязательно увидим на Wii новые игры с рейтингом Mature — ведь Sega ясно пообещала побеспокоиться на этот счет. Или у кого-то есть возражения?

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

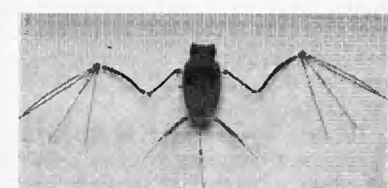
Клавиатура GK-K7100 от Gigabyte

Gigabyte представила новый продукт, созданный специально для тех, кто предпочитает клавиатуры для ноутбуков. Высота новинки в самой тонкой части составляет 9 мм., а клавиши верхнего ряда, которых 18 штук, могут похвастаться мультимедийными функциями. Кроме того, девайс щеголяет глянцевым покрытием. В продажу клавиатура, получившая от создателей имя GK-K7100, должна поступить уже скоро, однако цена новинки еще пока названа не была.



Робот в виде летучей мыши

Ученые из штатовского университета Северной Каролины в настоящее время ломают головы над созданием робота по образу и подобию летучей мыши. Предполагается, что эта разработка пригодится как в военных, так и в мирных целях и сможет определять наличие в атмосфере биологических, химических и ядерных веществ с помощью специальных сенсоров. Внешне роботизированная мышка будет неотличима от обыкновенных летучих мышей — ученые изучили строение скелета и мускулатуру крылатых кровопийц. Более того, исследователи даже полны решимости обучить свое детище летать точно так же, как это делают живые мыши. Вот только когда именно мышка-робот будет опробована в деле, пока еще не известно.



Мобильный грызун

В первую очередь на мобильных геймеров, ценящих "свободу" и "независимость" от компьютера, ориентирована новая мышь от компании Razer. Грызун Orochi — беспроводной, работает он по технологии Bluetooth. В арсенале мыши насчитывается семь программируемых клавиш, а ее лазерный сенсор имеет чувствительность 400 dpi. Энергии двух "пальчиковых" батареек хватит грызуну на один, а то и на три месяца — в зависимости от того, как часто пользоваться мышью. В продаже Orochi появится ближе к середине августа по цене 80 евро.



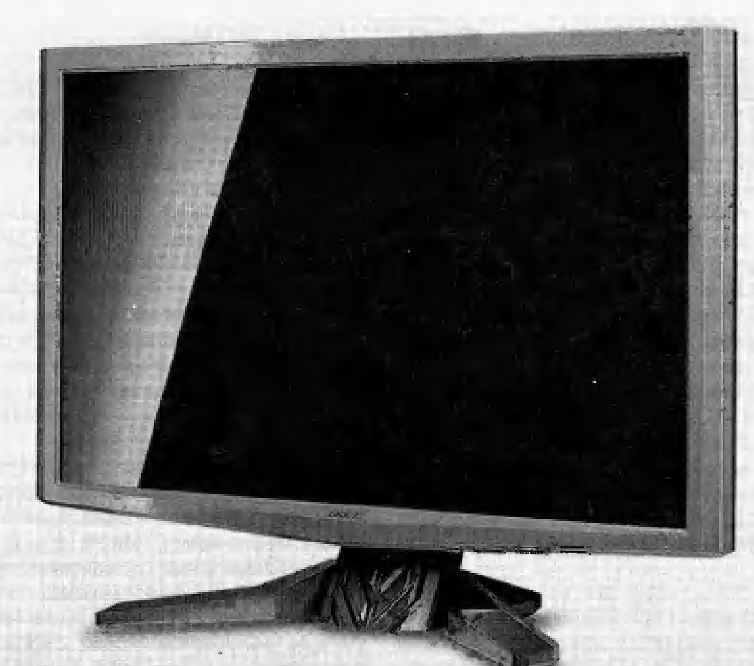
USB-пила

Прошлый месяц не обошелся и без курьезных новостей о "железе". В частности, была анонсирована первая в мире циркулярная пила с питанием от разъема USB. Честно говоря, очень смахивает на жестокую шутку над доверчивыми лопухами-гиками, даже с учетом того, что возможности i.Saw (так называется чудо-пила) были продемонстрированы в рекламном видеоролике, где сия поделка уверенно крушила картонный стул. Но, как бы там ни было, осенью i.Saw вроде как должна поступить в широкую продажу — вот тогда и узнаем, насколько правдива данная новость. Чем черт не шутит, возможно, и порадуют нас циркулярной пилой с питанием от разъема USB.



PSP за номером 2?

В последнее время по Сети гуляют настойчивые слухи о том, что в секретных лабораториях Sony в настоящий момент куется новый девайс, призванный заменить на боевом посту старушку **PlayStation Portable**. Причем речь идет не о новой версии старой, всем известной приставки, а о полностью "свеженькой" консоли. Девайс, который народная молва уже успела окрестить **PlayStation Portable 2**, якобы не уступит в производительности первой Xbox. Консоль будет оснащена четырехъядерным процессором и сможет работать с библиотеками OpenGL 2.0 и DirectX 10. Официального подтверждения этой информации пока нет, так что верить ли всему вышеизложенному — решайте сами.



Монитор G243HQ

Acer предъявила миру очередную новинку — G243HQ. Сей широкоформатный монитор ориентирован, в первую очередь, на геймеров. G243HQ — 23.6-дюймовый широкоэкранный монитор, созданный на базе дисплея Crystal Brite с матрицей TN-Film (дисплей поддерживает разрешение 1920 x 1080). Как утверждает Acer, это первый монитор компании с уровнем контрастности 80000:1.

Монитор оснащен цифровым портом HDMI с поддержкой HDCP. Кроме того, в списке достоинств G243HQ есть и некоторые новые технологии. Так, технология Acer Color Management позволяет адаптировать монитор к различным условиям освещения и средам — на этот случай предусмотрено несколько сценариев. Или же адаптивная система управления контрастностью, которая отвечает за регулирование уровня контрастности для получения максимально четкого изображения. Благодаря этой технологии в G243HQ каждая сцена анализируется для покадровой настройки изображения и улучшения качества цвета. Ну а в ведомости Acer eDisplay Management находится тонкая настройка таких параметров, как фокус, контрастность, яркость, температура и цветовой баланс.



Специально для геймеров

Очередной подарок любителям "виртуальных радостей" готовит компания Maingear — в июле она анонсировала "самый мощный современный ноутбук". Новинка, откликающаяся на имя eX-L18, обладает 18,4-дюймовым ЖК-дисплеем с разрешением 1920 x 1080 пикселей. Ноутбук также щеголяет процессором Intel Core 2 Extreme X9300, до 8 Гб DDR3-памяти и двумя видеокартами NVIDIA GeForce GTX 280. Жесткий диск тоже неслабый — на 1,5 Тб. Естественно, и весит этот монстр немало — около 4,3 кг, а цена его составляет примерно $3000.

PlayStation 3 похудеет?

В последнее время по Сети ходят настойчивые слухи о том, что консоль PlayStation 3 уже осенью собирается серьезно "сбросить вес". Новая версия, которая получила вполне логичное наименование **PlayStation 3 Slim**, уже якобы продается в филиппинских Интернет-магазинах, и даже на Amazon.de с недавних пор можно запросто оформить предзаказ на приставку. Согласно тем же сплетням, PS3 Slim оснащена жестким диском на 120 Гб и двумя USB-входами. А вот чего в приставке днем с огнем не найти, так это устройства для чтения карт памяти.

Звучит все это интересно, однако не забываем, что Sony пока не подтвердила все эти слухи и сплетни. Впрочем, и опровержения им тоже еще не было.

Находка для шпиона

Очередной занятный девайс в нашем новостном списке — "шпионская" клавиатура AK-39 от iKey Industrial Peripherals. Сей маленький гаджет, по замыслу разработчиков, должен крепиться на запястье "виртуального разведчика", абсолютно не стесняя движений руки хозяина. Правда, от компьютера с этой клавиатурой все равно далеко уйти не получится — длина прилагающегося к девайсу кабеля составляет каких-то 1,6 м. Как и подобает солидному изделию для суперагентов, AK-39 выполнена в суровом милитари-стиле и может уверенно работать в условиях электромагнитного окружающего излучения. Кроме того, предусмотрена LED-подсветка клавиш для работы в темноте, а лицевая панель защитит кнопки от случайных нажатий. Есть также возможность подключить к клавиатуре D-pad. Наконец, весит новая "шпионская" клавиатура всего 230 граммов, так что руку такой девайс сильно не нагрузит.



YouTube: да здравствует эволюция!

Заботливые "родители" сервиса YouTube взялись ломать голову над тем, как бы изменить свое детище в лучшую сторону. Судя по видеоролику, недавно объявившемуся в Сети, запланированные изменения будут касаться, по большей части, стереотелевидения. К примеру, пользователи смогут получить в свои загребущие ручонки множество самых разных настроек изображения. В первую очередь эти обновки должны прийтись по вкусу обладателям 3D-камер и стереокамкодеров. Так что эволюция не за горами, дамы и господа.

Новые видеокарты NVIDIA

NVIDIA в июле решилась рассказать чуть побольше о GeForce G210 и GT220, грядущих 40-нанометровых видеокартах для настольных компьютеров. Первая использует 16 шейдерных процессоров и 64-битную шину данных, вторая — 48 шейдерных процессоров и 128-битную шину данных. Обе видеокарты предназначены для рынка OEM, и обе уже успели обзавестись "персональными" страничками на официальном сайте NVIDIA. Так что заходим и знакомимся с новинками поближе.

Новинка от Sapphire

В июле компания Sapphire анонсировала очередное пополнение в широких рядах своих видеокарт — речь идет о Radeon HD 4890 Vapor-X. Новинка будет снабжена 2 Гб памяти DDR5 и оснащена кулером Vapor-X. В Европе уже есть возможность оформить предзаказ на новую видеокарту Sapphire. Обойдется эта радость примерно в 225 евро.

AlexS

НАША ПОЧТА

Добрый день, доигрались. Обсуждали всякое-разное и пришли к тому, что... перестали доверять себе. Да, именно такая идея нарисовалась в нынешней "Нашей почте", затмевая собой сезонные разборы полетов нашей газеты. Трудно поверить, но возрастной рейтинг превращается чуть ли не в священную заповедь: все чаще предсказывают безумие от GTA не дожившим до 18 лет молодым людям. И это — подумать только! — в нашей-то газете, где даже авторам обзоров не всегда 18 стукнуло. Ограждаемся каменной стеной от самих себя, сжимаемся в ужасе от слов "школа, ружье, Postal". Все больше неуверенности и на фронте правдоискателей. Откопав в играх пару следов глобального обмана, тут же в каждом письме поднимаем белый флаг. Не видим путей решения, не доверяем никому, стремимся заползти назад в родную раковину. И скорее бы забыть слова "политика", "реклама" и "историческое несоответствие". Не в силах что-либо поделать: такая вот грозная, как туча, получилась эта почта. А впрочем, читайте сами.

[Имя не известно]

"Здравствуйте, я могу вам чем-нибудь помочь?" Каждый день я начинаю рабочий день этой фразой. Помочь нужно всем: и парню 10 лет, который сам не знает, что хочет, и женщине, ищущей что-нибудь развивающее для своего 14-летнего чада, и солидному мужчине, и дедушке с бабушкой выбрать диск внуку (внучке). Их много, и всем нужно помочь. Основной покупатель — это мужчины за 30 и их жены, очень хорошие клиенты предельно четко представляют, что хотят, легко ведут беседу — и, самое главное, на душе легко и приятно. Очень сложно работать с подростками (тоже мне новость). В ступор меня поставил вопрос, почему нельзя играть в Postal до 18 лет. "Там вообще-то людей безнаказанно убиваешь", — "И что, в GTA тоже?" — "И в GTA нельзя тебе играть" — "А я уже прошел. У вас есть игра, где играть за черного, можно сделать кучу татух и вышибать мозги?" (дословно) — "Нет. Без родителей ко мне не приходи". Потом пришли родители и спрашивали, почему я не продал их чаду диск, а потом, хлопая глазами, слушали лекцию про неправильные игры и РЕЙТИНГ по возрасту (СПАСИБО статье про неправильные игры). Подействовало сравнение с фильмами, а конкретно фильм "Пила", родители согласились и купили сыну Burnout Paradise: The Ultimate Box. Вот так. И таких много. Неужели нельзя объяснить сыну (дочке), что во всем есть культура? Культура распития алкогольных напитков, поведения, игры в игры (каламбурчик), просмотра фильмов. Еду я домой и смотрю, как дети по 16 лет закупаются в ларьке 2-литровыми бутылками пива на каждого и жутко матерятся. А потом очередной пацан возьмет в руки двустволку и пойдет валить свой класс, у него дома найдут игры, скажут, что во всем они виноваты. А школа? Да вы что, мы ему Пушкина задавали. Родители? Он такой милый, никогда никого не обижал. Друзья скажут, что он был застенчивым и добрым. Ага, вы ему продали игру, где людей убивать, вы ироды, вы убили моего сына. И ни слова про все части "Пилы", которые у него записаны и просмотрены до дыр (на мой взгляд, "Пила" и все схожие фильмы — просто набор жестоких смертей и пособие SS по пыткам). Родители? Да большинству нет дела, главное, чтобы чадо приходило домой и не сильно плохие оценки приносило. Ну балуется деточка с компьютером, побалуется и перестанет, а может, еще программистом станет. Школа? Посещаемость + оценки за четверть важнее, учитель иногда просто не в силах заинтересовать ученика или ему нечем это сделать + срабатывает инстинкт стаи, когда есть парочка, которая ведет остальных совсем не туда. Вот и идет война за учеников — учитель vs раздолбай (а вы когда-то спорили, Unreal или "Квака"). Учитель дает знание, оценки и поступление (если приложить свои силы, конечно), но все это где-то только в будущем, а раздолбай — вот он, пошли попьем пива, пошли на дискач, пошли курнем, пошли по девочкам. Это есть сейчас, но последствия зачастую очень плачевные. Бывают приятные исключения. Друзья? Сложная часть. Очень часто их мнение бывает решающим. Да и совесть у них есть. ГЛАВНОЕ — НЕ БЫТЬ РАВНОДУШНЫМИ. Поддержите человека, если ему плохо. За сим хочется откланяться. Люди, будьте людьми и оставайтесь людьми.

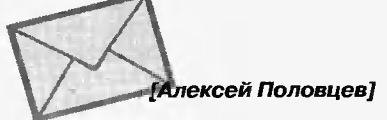
Равнодушие относительно, взрослый человек получает куда меньше внимания, чем подросток. Глянешь в школьные бумаги — обалдеешь от количества медицинских, личных и всяких специальных дел, карт и журналов. Куда ходит, где числится, какой рейтинг успеваемости — чуть ли не каждый шаг подростка где-то фиксируется. А потом скармливается программе "Параграф", залезть в которую через интернет может любой желающий (родители — в первую очередь). Вот они, факты — а дальше действуй, как совесть советует. Больше неравнодушия — это только за ручку водить, как детей, или следящие чипы вживлять, как в скотину.

Другое дело — непонимание. Оно уже крепко обосновалось у истоков всевозможных трагедий. Взрослые не могут объяснить, каким это образом 18-летний рубеж изменит конкретного знакомого им подростка. Потому воспринимают молодого человека как функцию от двух переменных: рост и наличие паспорта. Для подростка же дико звучат слова "Ты после этой игры будешь сверстников убивать". В ответ звучит нецензурная лексика — и общий язык найден.

P.S.: Давно хотел написать, но как-то темы не было, вернее, была, но уже кто-нибудь ее раскрывал. Ребята молодцы. Очень понравились статьи в стиле дебатов, да и вообще, авторская колонка — вещь хорошая и необходимая. Также хочется поделиться мнением про душу в игре. Люди, у игры нет души, это набор двоичных символов, превращенных в звук видео и геймплей. Душу игре дарите вы! ЭТО ВАША ДУША!

СПАСИБО, что прочитали письмо.

Спасибо, что письмо написали. Не то мы уже почти начали изучать продавцов как феномен природы.



[Алексей Половцев]

Здравствуйте, глубокоуважаемый почтальон. Пишу послание редакции, честно признаться, впервые, хотя и коротаю денек в месяц в обществе слогов и деепричастных оборотов, снисходящих со страниц "Виртуальных радостей", с самых первых номеров. Просто писать не было причины, да и сейчас она, надо сказать, не появилась — просто возникло желание накропать пару строк в духе мыслей вслух.

В письме не будет ни критики, ни слов сладостных и хвалебных, а лишь только небольшой анализ газеты, какой она видится на сегодняшний день.

Можно заметить, что за последний год газета существенно прибавила в плане серьезности, а это одновременно и хорошо, и плохо. Плохо в основном тем, что теряет, теряет "ВР" какие-то частички своей души, своей уникальности, непревзойденности. Диалог с читателями — одна из прелестей газеты — все еще радует глаз, но только в виде "Нашей Почты" (поклон почтальону и всем тем, кто пишет интересные письма). Понятно, что исчезнувшие уже "Блиц" и "Глас народа" изжили себя, но почему бы не подыскать им адекватную замену? Было появилась "Своя колокольня", но тоже исчезла, видимо, ввиду низкого качества материала. Очень не хватает "Чтива" — в свое время рассказы "по мотивам" были чуть ли не половиной очарования газеты. Мнение оно-то, конечно, мнение, но рубрика эта, по-моему, попросту не способна себя изжить. Но, видимо, у редакции мнение на сей счет диаметрально противоположное. Так же, как и насчет увеличения объема. Что бы Вы ни говорили, но этот шаг помог бы дальнейшему развитию газеты. Редкие гости в газете — "Иные миры", "Игры людей", "Ретроспектива" — безмерно радуют, но редко, чрезвычайно редко. "Дебаты" как замена аналитике вроде и удачная идея, но реализация хромает: авторы как-то вяло отстаивают свою позицию, а также больше думают о том, как бы это позаковыристее написать, мало уделяя внимания смыслу. "Кино", "Радость чтения", "Детский уголок", "На заметку" — рубрики нужные, иногда интересные, вот только, не сочтите мои слова за сигнал к действию, расширять их не нужно. "Пыльные полки" тоже не часто являют миру шедевры прошлых лет, да и из последнего — игры начала 90-ых годов — не тот материал, а ведь хотелось бы читать о шедеврах конца 80-ых, начала 90-ых хотя бы. "Прохождения", "Гайды", "Вопрос-ответ" убрали, и поделом: не актуальны статьи этой тематики, да и не были такими никогда. "Недорого и сердито" читать интересно, но обзоры клавиатур и колонок — это уже перебор, так как не совсем геймерские это приспособления.

Товарищи! Некоторые страницы истории пора уже пе-ре-вер-нуть и до поры забыть. Не важно, чем была та или иная рубрика: душой газеты или балластом. Важно, что в свой черед она ушла по объективным причинам. Авторы той более несерьезной "ВР" не хранятся в шкафу, по-прежнему веселые и увлеченные хитами 90-х. Времена ушли, поменялись и игры, и аудитория, и роль печатной прессы. И, в конце концов, разве не вместе с вами мы решали на этих самых черно-белых страницах, какой должна быть газета? В частности, серьезными обзоры стали после того, как их начали воспринимать всерьез, критиковать, обижаться, требовать строгих доказательств.

Радует качество обзоров в последнее время, особенно потому, что на протяжении нескольких лет газету в этом плане изрядно штормило. Приятно наблюдать за тем, как недавно пришедшие авторы профессионально растут вместе с газетой. Читая статьи Локтионова, Кунцевича, Lightray-я, понимаешь, что возрождение того золотого времени, когда писали Lockust, Morgul, Leviafan, не за горами, если, конечно, эти авторы не покинут газету в поисках лучшей доли, как сделали их старшие коллеги. Полгода назад тот же Rambus писал отлично — не удержали в рядах авторского состава. Единственное, что я не могу взять в толк по поводу статей, так это почему анонсы идут после обзоров? Как мне кажется, куда бы логичнее и правильнее смотрелась бы конструкция, где вначале идет то, что будет, а потом то, что есть.

Расследование ведется. Увы, пока оно результатов не дало. Лично мне кажется, что в газете соблюдается хронологический порядок: новости — это прошлое, обзоры — настоящее, а анонсы — будущее. Но это мое мнение: я не лоцман, про подводные камни знаю мало.

Ну вот, наверное, и все, что я хотел сказать. На этом разрешите откланяться. Ваш постоянный читатель, Алексей Половцев.

Всего доброго, Алексей!



[Дмитрий.]

"В левой руке — "Сникерс", в правой руке — "Марс",
Мой пиар-менеджер — Карл Маркс.
Мое лицо — Мадонна, нутри из тухлых груш...
Все на колени! Оркестр, туш! Капитал!.."
(с) Ляпис Трубецкой

Громкие тайтлы, нововведения, революции в жанрах и их смешение — все только чтобы люди не скучали). Это хорошо, только во всей феерии красок прослеживается червоточинка: пустота. Игра ради развлечения — и таких, по-моему, до 90% индустрии. Вот! Игры — это уже индустрия. Все для денег. Да, многие, и я в том числе, любят поиграть ради отдыха, но ведь хочется, чтобы за развлечением ты не деградировал, а развивался хотя бы в эмоциональном плане, чтобы игры объединяли. Я говорю не об онлайне, сети и т.п., а о синглплеере, чтобы человек понимал грань реальности. Да, знаю, поднял вопрос, который не уместится и во всей "ВР", но скажу еще одно: я не знаю как, но игры должны измениться в лучшую сторону — перестать быть театром одного героя.

А теперь вспомните любимые игры: Half-life, Doom, Far Cry, WarCraft, Mafia... Перечислять можно бесконечно. Конечно, каждый геймер хочет продолжения любимой игры, ждет выхода новой части. Но когда смотришь на то, как рождается энный Call of Duty, Far Cry, Doom, NFS, будь он неладен, понимаешь, что лучше бы разработчики сменили поле деятельности. Но нужны деньги! А люди будут покупать то, что проверено, что устоялось. А потом — застой в жанре и т.п. Честно говоря, уже надоели похожие скриншоты, обещания сделать невероятное, приделывание крыльев слону, в общем.

Лишний раз убедился в этом, прочитав превью к Max Payne, NFS: Shift. А ведь можно делать или стараться делать игры с душой, ради людей, а не денег. Посмотрите на Samorost, "Машинариум", "Сублюструм", "Мор. Утопию", "Тургор" — первая часть. Люди и без денег не остались, и что-то стоящее сделали, а не просто скормили сладкий пирог в красивой обертке, от которого уже тошнит. Хотя тот же "Тургор: Голос цвета" — тоже дополнительная прибыль, но то, что игра вышла без защиты и раньше в СНГ, чем в Европе, говорит о том, что разработчики помнят о своих фанатах. Я фанат серии Half-Life. Поэтому написал письмо Гейбу в Valve с предложением сделать третий эпизод заключительным. Пока пришел ответ от бота, мол, "Спасибо! Заявка принята, бла-бла-бла..." Когда серию начинают доить, как хорошую корову, радость и удовольствие от выхода новых частей теряется. Сомневаюсь, что мне захочется покупать 7-ю Халф-Лайф. Я тоже люблю красивую картинку в играх, зрелищность. Но не люблю скуки того разнообразия, которое разработчики пытаются навязать, выеживаясь в своем пиаре, чтобы их детище купило как можно больше народа.

Вспомнить тот же 2-й Silent Hill. Продали рекордное число копий, потому что игра цепляла, а не была красивым развлечением. Делать игры для людей, а не для денег можно при этом зарабатывая на жизнь. Оно понятно, что все боятся остаться с голым задом, поэтому выкручиваются как могут, только ведь хочется чего-то большего, чем компьютерные болванчики, умело подражающие людям, а выражение мыслей, увлечений и мира, которым живут сами разработчики и люди вокруг них.

Эльфов нету. Порой мне кажется, что не все понимают этот факт. Когда начинаются рассказы о нечестной милиции и необразованных священниках, хочется напомнить, что эти непримерные работяги родом из вашей же страны, из соседнего двора. Откуда им взять желания и возможности стать образцом для соседей, не говоря уж о том, чтобы взвалить на плечи развитие миллионов обитателей этой планеты?

Гейб Н. находчив и талантлив, но какова себестоимость его таланта? Вы оцениваете ее как "достаточную, чтобы зарабатывать на жизнь". И это все, чего заслужил, по вашему мнению, гений, чьи работы востребованы миллионами людей? А ведь кроме таланта за успех приходится платить 24-часовым рабочим днем, стрессами, грузом ответственности, творческими кризисами, семейными трудностями и Бог знает чем еще. Поверх всего нависает черной тучей риск банкротства, огромных долгов и разрушенных надежд.

А ведь Гейб и его коллеги не подряжались подпирать плечами небосвод.

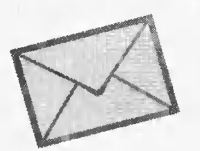
Ладно, я начал нести бред и загинать в сторону утопии... Пару слов о газете. Я помню, как потиху уходили старые авторы — Lockust, Leviafan, Nickky... Газета менялась, приходили новые люди — осваивались на месте, набивали руку, глаз и слог. Те первые обзоры нового состава "ВР" меня повергали в скуку и тоску. Часто были невыразительны, заштампованны, иногда перегружены метафорами, что и сейчас встречается. Я, наверное, полгода не покупал "ВР", если не больше. А теперь все совсем по-другому. Читать интересно даже о тех играх, которые для меня интереса не представляют. Как раньше, прочитываю всю "ВР"). Рад и желаю успехов!

Хороших авторов — срочно клонировать! Пока не убежали.

Последнее злобное слово в адрес тех, кто пишет в почту "ВР": надоели послесловия, половина из которых информации не несут. Все эти Г.Ы., З.Ы., З.З.З.З.Ы., в лучшем случае П.С., в которых на три абзаца желается все мыслимое и немыслимое, только что приветы бабушке не передаются, выводят из себя. И так не в первом номере. Неужели нельзя вложить мысли в текст?!

В конце скажу, что хотелось бы, чтобы "ВР" доросла до глянцевой обложки, но не вырастала в монстра на 400 листов, где половину можно отправлять в сортир. Диски с интересностями и вкусностями тоже были бы к месту). Прошу прощения, если были ошибки. Всего хорошего, ув. тов. почтальон! Улучшайте газету!

Будет исполнено! Всего доброго, Дмитрий.



[Fenix]

Всем привет, к делу.

Сперва о главном: возмущение сподвигло написать меня сие письмо. А именно возмущение по поводу обзора Славы Кунцевича игры "Бельтион". Нет, не к обзору претензии, а скорее к автору. Мне, как большому поклоннику творчества Стругацких, прискорбно видеть, что такое произведении как "Трудно быть богом" сравнивают с перумовщиной (уж извините фанаты Перумова, я НЕ хочу сказать "Перумов — лажа, сжечь!", просто мне его стиль не нравится, и одной из причин сей нелюбви является развлекательная направленность его книг, хотя многие, наоборот, ищут в книгах именно это; дело вкуса), мне очень жаль, что автор обзора увидел в книге лишь развлекательную, скажем так, "слэшер"-составляющую ("палп фикшн", как выразился сам Слава), так и не поняв идеи произведения. Я не хочу оскорбить автора, просто, по-моему, произведения Перумова и Стругацких имеют о-о-очень мало общего, и люди, читавшие лишь одного из авторов, могут составить неверное мнение о книгах.

Выражение pulp fiction не связано с жанром или качеством произведения, а с качеством издания. Pulp-журналы узнавались по желтым страницам и дешевизне. Объединяла их и общая аудитория: упомянутые в статье студенты и подростки. У студентов и подростков зачастую проблемы с деньгами, поэтому к культуре они приобщаются через дешевые издания. Конечно, pulp-журналы канули в Лету еще в 1950-х, поэтому в прямом смысле произведения Стругацких, Перумова и Лукьяненко к pulp fiction не относятся. Но убедиться в том, что дешевые издания их произведений продаются повсеместно, не составляет труда — достаточно посетить книжный магазин или ярмарку. Поэтому мне кажется, что эпитеты Славы совсем не относились к содержанию книг.

По поводу прошлых тем. О "мирке, наложенном на глаза". Как там у Пелевина в "Числах":

"— Главная задача обработки нашего сознания, Чубайка, может быть сформулирована так: несмотря на то, что нам разрешается думать только о деньгах, у нас ни на секунду не должен возникать главный вопрос по их поводу.

— Какой главный вопрос, Зюзя?

— Вот, Чубайка, видите, насколько эффективно обрабатывается наше сознание".

Если уж развивать мысль о том, что мы живем с розовыми очками на глазах, да еще и под пятой мирового правительства, так почему бы не предположить, что даже мысли об этих догадках предусмотрены и служат для какой-то цели, поставленной, опять же, не нами? И кто сказал, что мы догадались обо всем, что не увидели лишь вершину айсберга? Да и зачем вообще устраивать "бунт против Матрицы"? Разве вы живете вне ее, как, к примеру, люди в Зионе? Разве вы не пользуетесь благами устроенного мира? Да и какую альтернативу существующему порядку вещей можно предположить? Если хотите, вспомните "Обитаемый остров" (хотя бы даже фильм: там такая мысль тоже была): что хотели сделать выродки после революции? Правильно, опять использовать башни. Избавив от одного мирка, вам тут же дадут другой, потому что других способов управления обществом еще не изобрели...

Я могу добавить к вашим тирадам еще одну: зачем вы вообще задаете вопросы, зная, что в ответ услышите ложь? Если же ответ не будет ложью, вероятнее всего, он окажется лишь неправдой незнающего. Но даже если в ответ вы услышите чистейшую истину, вы наверняка в нее не поверите.

Поэтому я не буду советовать вам читать Маркса и дружить с историей. Ведь ответы Стругацких и фантастики вас вполне устраивают.

Об упрощении игр: вот это, имхо, печально. Я понимаю людей, которые ради разрядки после тяжелого дня садятся расстрелять пару сотен супостатов на уроне easy просто ради того, чтобы не брать дедовский чудом уцелевший ППШ и не идти устраивать то же самое на улицах города; люди от людей ведь тоже устают... Но это же не повод убирать остальные уровни сложности, кроме "Новичка"? Спрос рождает предложение, так ведь? Раз делают простые игры — значит, потребитель не хочет сложных, значит, не хочет напрягаться, не хочет прикладывать усилий даже для отстрела зомби, развивать хотя бы спинной мозг (а та же ситуация в области квестов/адвенчур говорит и о головном), что уж говорить об усилиях для изобретения квантового компьютера на досуге. Падает общий интеллектуальный уровень аудитории — исчезают хардкорные квесты и классические РПГ. Возрастает общая леность, апатия общества — появляются шутеры, где 3 врага на 1 км. кв., или аркадные гонки с тремя кнопками управления. Упрощение наблюдается не только в игроиндустрии, но и в кино, и в литературе. Это печально и, к сожалению, неисправимо...

С этого момента, прежде чем выбрать сложность easy, обещаю задаваться вопросом, какой мой личный вклад в разработку квантового компьютера.

Не так давно поднималась тема заимствовании слов: есть такой писатель-фантаст, а также публицист Евгений Лукин, и у него, помимо хороших художественных произведений, есть весьма интересные публицистические очерки о языке. Лукин — ярый противник загрязнения русского языка иностранными словами, но при этом в одном из его очерков есть мысль, что, мол, пережили же во времена Наполеона засилье французского, а во времена ига — монгольского, так и сейчас переживем англификацию. А вообще, некоторые сокращения полезны: например, те же "имхо" или "омг" (если не нравится, пишите "пмсм" или "обм") заметно ускоряют процесс неголосового общения, другое дело, что употребление их в обычном разговоре явно менее целесообразно, но полностью отказываться от них, мне кажется, все-таки не стоит.

Пройдет, конечно, пройдет англификация. Будем писать в чат "dd?" и "IX LIX", учить норвежский или какой-нибудь еще язык, а список слов-исключений из правил русского и белорусского языков еще немножко подрастет. Это расплата за неумение самим изобретать полезные и интересные вещи. Например, игры.

Ну и не бывает же писем в "НП" без нападок на рубрики ВР)). У меня небольшая просьба к авторам кинообзоров: за месяц вы же смотрите не 2-3 фильма, на которые пишете обзор, поэтому хотелось бы видеть ма-а-аленькую колонку с кратким описанием фильмов (буквально пару слов: это — понравилось, то — сильно затянуто, сие — вообще насилие на зрителем), на которых нет или пока еще нет рецензии. Эдакое "необъективное мнение", учитывая то, что авторов несколько, читатели вполне могли бы составить хотя бы приблизительное мнение о тех фильмах, на которых минимнения авторов совпадут. Я думаю, это не сложно, да и не займет много газетного места, так что хотя бы бета-тестинг рубрики можно было бы устроить, а вдруг сработает?

Недалеко отсюда расположилось письмо Михаила Кривко, протестующего против односложных "диагнозов". Получается, что место, сэкономленное для рецензии, все равно приходится отводить для мнения несогласных. Скупой платит дважды.

И немного ностальгии: жаль, что исчезли новости настольных игр, хотя я понимаю, что ни авторов в рубрику, ни спроса на нее, к сожалению, нет, но все же хоть некоторые события (вроде грядущего релиза 10-го сета "Берсерка") можно было бы упомянуть на страницах газеты: авось у кого бы и интерес к ККИ проклюнулся.

Все же первыми исчезли авторы, а уже потом спрос. Вернутся в обратном порядке.

На сим прощаюсь, желаю газете дальнейшего процветания, ибо, как показало время, несмотря на полную смену авторского состава и частичной смены рубрик, газета все также востребована, а значит, все еще будет!))

Задача по процветанию, наконец, выполнена? Просто гора с плеч.))

С уважением, Fenix.

Благодарю за письмо.



[Михаил Кривко aka mi}{er]

Доброго времени суток, Уважаемая редакция! Так уж сложилось, что письма вам приходится писать исключительно с целью покритиковать или высказать свое неудовлетворение.

На этот раз "порадовал" товарищ Тарналицкий со своим ревью на фильм "Трасформеры 2: Месть падших". Я могу понять, что фильм не обязан всем нравиться, но называть его ерундой — это уже чересчур. Лично мне посчастливилось увидеть фильм за 3 дня до мирового релиза, чему я несказанно рад! Непонятно каким чудом, но в Витебске фильм стартовал 21 июня. На первый сеанс я не попал (все билеты были раскуплены мгновенно), но на вечерний успел. Каково было мое удивление, когда в зале оказался абсолютно разношерстный зритель, что называется, от мала до велика. Так вот, при просмотре фильма зал не раз взрывался аплодисментами, а просмотру иногда мешал уж слишком громкий смех. Я впервые столкнулся с таким явлением, когда люди после просмотра встали и от чистого сердца аплодировали. Моя девушка, кстати, тоже в восторге. Лучший друг выразил свое отношение следующим образом: "Это лучшее, что я видел в своей жизни". И он не один такой. В интернете оценка фильма колеблется в пределах 8-9 баллов. После всего этого назвать фильм ерундой язык не повернется. Я так понял, что, по мнению тов. Тарналицкого, фильм должен: обладать лихо закрученным сюжетом, строго высокоинтеллектуальным юмором и длиться не более полутора часов. Может "Трансформеры" и не укладываются в его жесткие рамки, но это не повод гнобить фильм. Пусть пищи для ума он не дает, но вот зрелищ хватит с лихвой. Хотя бы раз "Трасформеры 2" посмотреть стоит. Если фильм вам понравится, значит, я не зря распинался на страницах любимой газеты. Надеюсь, меня кто-нибудь поддержит, а ВР-парад расставит все по местам.

P.S. Еще есть претензии к одному из авторов игровых обзоров, а именно к Славе Кунцевичу. Художественные обзоры, может, и нужны, но два обзора в одном номере — это перебор. Лучше пускай пишет в рубрику "Чтиво", там они более уместны. Информативности в них нет, так сказать, обзор ни о чем. И можно реже употреблять слово "ладная", а то как-то не понятно: "ладная атмосфера", "ладная графика". Уж слишком многозначно получается.

За сим хочу откланяться и пожелать газете процветания и долголетия.

Ваш постоянный читатель Михаил Кривко aka mi}{er!

Просьба письмо не разрывать комментариями. Если обоим авторам есть что сказать, то, пожалуйста, в конце письма. Спасибо!

Слово предоставляется Славе Кунцевичу:

Мерное покачивание кресла-качалки под аромат благовоний и тихое потрескивание дров в камине. Рука, державшая перо, вырисовывала ровные и аккуратные строки ответа на письмо нашего дорогого читателя.. Ой, простите, сила привычки :). Для того, чтобы определиться с количеством статей в художественном исполнении на страницах "ВР", следует принять во внимание множество факторов. Например, не существует "среднего" читателя, поэтому и материалы в любом издании должны отличаться не только тематикой, но и стилистическим исполнением. Плюс, газета — это не безликий набор фактов, а автор является непосредственным участником событий, которые производимыми впечатлениями мотивируют на написание статей в самых разных видах. А еще автор, по сути дела, является литератором и пишет свои работы именно такими, какими он их видит без корректировки в соответствии с нормами и штампами. И великое множество иных мелочей, которые и делают присутствие самых разнообразных литературных форм в публицистике не только возможным, но и необходимым. По поводу информативности: человек, имеющий хоть немного образного мышления, разу смекнет, что фраза "сам воздух в этом мире как будто давил атмосферным столбом на все болевые точки одновременно, да так, что хотелось выть от безмерной дикой тоски" означает мутную и тягучую атмосферу, а "самолет послушно качнул крыльями, отлично отзываясь на указания" — удобное управление. Это те же факты, только слегка прикрытые красивыми словами. Вот и все. И не забывайте, что ваше мнение — это лишь ваше мнение. По последнему пункту обвинения: а вы сосчитали, сколько раз в статьях за моим авторством в последнем номере промелькнули вариации слова "ладный"? Я сосчитал — 3 раза, а слово "враг", например, встречается 11 раз. Думаю, выводы сделаете самостоятельно. И на прощание приведу слова Франсуа Вольтера: "Я могу ненавидеть ваши убеждения, но готов отдать жизнь за то, чтобы вы могли их высказать". И добавлю от себя: "Только аргументируйте их лучше, пожалуйста".

Тарас предпочел воздержаться от ответа, лишь изобразил пальцами знак "ИМХО", защищающий от порчи, радиации и агрессивной критики.

***

Наступит осень, пойдет дождь из отличных игр и, очень надеюсь, остудит нашу дискуссию, изрядно раскалившуюся за лето. Потекут воды в застоявшемся пруде игровой индустрии, принесут нам пищу для размышлений и обсуждений. Чистые белые газетные листы заново начнут заполняться серым и черным текстом, и там будут новые темы и имена.

Anuriel
anuriel.vr@gmail.com

ЦИТАТЫ МЕСЯЦА

Кейси Хадсон *(Casey Hudson)*, глава проекта Mass Effect 2,



о своем детище:

"В Mass Effect 2 более совершенная ролевая система, улучшенное управление, доработанный прицел, новые виды оружия и многое другое. Поэтому мы посчитали, что лучше начать все с начала и полностью насладиться нововведениями. Игровой процесс Mass Effect 2 намного более совершенен, чем в первой. Все, что вы сделали в оригинале, будет принято во внимание во второй части. К примеру, ваша репутация будет перенесена, как и характер героя. Таким образом, по сути, Шепард во второй части будет таким же/такой же, как и в первой".

Ренди Питчфорд *(Randy Pitchford)*, президент Gearbox, **о грядущем релизе Borderlands:**

"Да, я боюсь. Я просто в ужасе. Borderlands — необычная игра, более того, это новая интеллектуальная собственность. Поэтому риск очень большой. Мы можем с этой игрой очень легко пролететь в тартарары".

Ден Хаузер *(Dan Houser)*, вице-президент Rockstar, **о вероятности выхода кино по мотивам GTA:**

"Мы хотим, чтобы игроки с уважением относились к нам и к нашим проектам. Поэтому я не готов рисковать репутацией ради денег. Наша задача — выпускать качественные продукты, а не пытаться заработать как можно больше и как можно быстрее. Мы соберемся делать кино только в случае, если мы поймем, как его следует снимать, каких актеров приглашать и о чем рассказывать. Тогда, если картина получится ужасной, по крайней мере, нам некого будет винить, кроме самих себя".

Лорен Деток *(Laurent Detoc)*, глава подразделения Ubisoft в США,



о возможности появления на свет сиквела Beyond Good & Evil:

"Выйдет она или нет, мы еще не знаем. Я никогда не говорил, что будет выпущена еще одна часть. Да, что-то просочилось в Сеть. И это всего лишь доказательство того, что мы занимаемся игрой во вселенной Beyond Good & Evil. Но это вовсе не значит, что она будет выпущена в ближайшее время. Может быть, она вообще никогда не выйдет. Почему мы это делаем? Просто потому, что нам нравится эта вселенная и у нас работают творческие люди, которые пытаются создать нечто удивительное".

ДАЙДЖЕСТ

Онлайновое подразделение Sony увольняет сотрудников

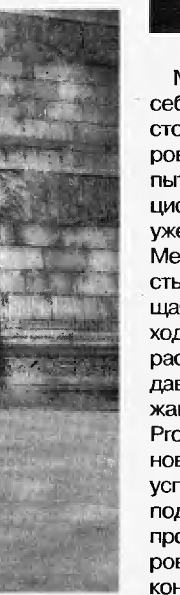
Руководство Sony Online Entertainment решило слегка подсократить штат компании. 5% сотрудников отправятся на биржу труда — это 41 человек, между прочим. Представители SOE сожалеют об увольнении специалистов, но считают, что такое решение позволит компании сократить расходы и повысить эффективность работы.

Sony Online пообещала фанатам, что сокращение штата не скажется на качестве поддержки текущих проектов и сроках разработки новых игр. Вероятно, 41 уволенный человек — это ненужный для студии "балласт", торчащий круглые сутки в Facebook и LiveJournal. Что ж, посмотрим, как сокращения "бездельников" скажутся на производительности в компании.

"Идеальный мир" обновится

Astrum Nival готовит настоящий и большой, как праздничный торт, подарок для всех обитателей "Идеального мира". Это мы сейчас о дополнении "Ярость богов" для популярной MMORPG Perfect World говорим.

Искателям приключений предложат четыре новых локации — "Город слез неба", "Лес раненого зверя", "Долина ран" и "Пустыня сумерек". Для персонажей высоких уровней тоже припасено несколько ценных подарков — они смогут воспользоваться специальными книгами умений для улучшения своего мастерства и освоят систему карт вызова сильнейших монстров. Помимо всего этого, Astrum Nival обновила ассортимент игрового магазина, где можно приобрести купальные принадлежности и скоростного боевого питомца.



"Ярость богов" — не самое удачное название для игры, "где все идеально и прянично", вы не находите?

Тяжелая утрата

Все мы знаем, какое печальное событие произошло 25 июня 2009-го года. Оно навсегда войдет в историю, равно как и человек, которого мы тогда потеряли. В этот день закончилась целая музыкальная эпоха. Смерть Майкла Джексона была настолько неожиданной, что поклонники короля поп-музыки не верят в нее до сих пор. Еще бы: пятидесятилетний Майкл буквально за несколько дней до своего ухода поражал всех присутствующих на репетиции концерта тура "This Is It" своей неповторимой грацией, пластикой, легкостью мотылька и собранностью. Майкл Джексон так же сильно изменил и повлиял на всю музыкальную индустрию, как это в свое время успела сделать ливерпульская четверка из The Beatles. Оценить культурный вклад певца нам не представляется возможным.



Майкл уже давно зарекомендовал себя как ярый поклонник видеоигр — стоит лишь напомнить о десятках игровых автоматов, которые тщетно пытался выставить на продажу аукционный дом Julien. И это не говоря уже о том, что для консоли Sega Mega Drive 2 существует игра, полностью посвященная мэтру и называющаяся Moonwalker (про "лунную походку", надеемся, никому не нужно рассказывать?). И вот, совсем недавно стало известно, что принадлежавшая певцу компания MJJ Productions готовит для всех фанатов новую игру. Для нее Майкл Джексон успел записать свой голос, а также подарить свой внешний вид. Этот прощальный жест для Легенды от игровой индустрии стоит ожидать в конце нынешнего года. Покойся с миром, Майкл. Мы тебя никогда не забудем.



Rage все больше и больше становится похожим на Fallout. Только с гонками и "мегатекстурой".

Rage. Новые подробности

В Сети появилась новая информация об экшене Rage, разработкой которого занимается всеми известная и любимая студия id Software. По сюжету проекта, главному герою каким-то чудом удается пережить катастрофу глобального масштаба — падение на планету огромного астероида. Когда персонаж приходит в себя, он обнаруживает, что его подземное убежище, где ему приходилось скрываться, разрушено, близкие друзья мертвы, а банк данных уничтожен. Пересилив себя и выбравшись на поверхность, он отправляется в путешествие по пустоши и знакомится с мрачным постапокалиптическим миром, которым управляет загадочная группа с незамысловатым названием "Руководство" (The Authority). По неведомым причинам местная администрация назначает солидную награду тому, кто выдаст ей кого-нибудь из людей, переживших катастрофу в убежищах. Разобраться в тайнах "Руководства" — наша первоочередная задача.

Также стало известно, что герой в Rage сможет своими руками конструировать различные устройства, в число которых входят сторожевые турели и радиоуправляемые автомобильные бомбы. Для их сборки необходимы специальные чертежи и соответствующие детали — идея хорошая, но далеко не новая. Много времени в игре будет уделяться гоночным соревнованиям, участники которых смогут подбирать на трассе различные бонусы. Для победы в заездах герой должен модернизировать машину, улучшая ускорение, управляемость и подвеску, а также устанавливая щиты, притягивающий бонусы магнит и другие примочки. Апгрейдить будет позволено и ручное оружие, к примеру, устанавливая оптику на арбалет и используя различные типы боеприпасов.

Rage, как уже известно, создается для PC, Xbox 360 и PS3, причем все версии, по словам разработчиков, идентичны, разве что компьютерная отличается более высоким разрешением и улучшенным сглаживанием. Версия для Xbox 360 выйдет на нескольких DVD, но id пока не решила, на сколько именно частей она готова разделить игру. Управление в Rage целиком и полностью создается с оглядкой на консольный контроллер, хотя можно будет использовать и мышь.

По предварительным данным, игра точно не выйдет в этом году, но, вполне возможно, появится в следующем. Кстати, id Software сейчас вовсю трудится над оптимизацией своей игры для PS3 — консоль от Sony давно зарекомендовала себя "необузданной лошадкой" для программистов всего мира.

Phoenix

РЕЛИЗЫ

Игра	Жанр	Платформы*	Издатель в мире/СНГ	Разработчик	Дата
		УЖЕ ВЫШЛИ			
NCAA Football 10	Симулятор американского футбола	X360, PS3, PS2, PSP	Electronic Arts	EA Tiburon	-
WW2: Time of Wrath	Пошаговая стратегия (TBS)	PC	Matrix Games	Wastelands Interactive	-
Ant Nation	Стратегия	Wii, NDS	Konami	Kou You Sha	-
Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a Darklord	Стратегия	Wii	Square Enix	Square Enix	-
Battle Poker	Карточная игра	Wii	Left Field Productions	Left Field Productions	-
G-Force	Аркада	PC, X360, PS3, PS2, PSP, NDS, Wii	Disney Interactive Studios / Новый Диск	Eurocom	-
'Splosion Man	Платформер	X360	Twisted Pixel Games	Twisted Pixel Games	-
ColorZ	Аркада	Wii	Exkee	Exkee	-
Wii Sports Resort	Спортивная аркада	Wii	Nintendo	Nintendo EAD	-
War in the Pacific: Admiral's Edition	Пошаговая стратегия (TBS), дополнение	PC	Matrix Games	2BY3 Games	-
Gates of Andaron	MMORPG	PC	Gameforge	Zemi Interactive	-
Dark Salvation	Экшен от первого лица (FPS)	PC	Mangled Eye Studios	Mangled Eye Studios	-
The King of Fighters 12	Файтинг	X360, PS3	Ignition Entertainment	SNK Playmore	-
Gears of War 2: Dark Corners	Экшен от третьего лица (TPA), дополнение	X360	Microsoft	Epic Games	-
Unbound Saga	Аркада	PSP	Vogster Entertainment	Wolf Run Studios	-
Watchmen: The End Is Nigh Part 2	Экшен от третьего лица (TPA)	PS3	Warner Bros. Interactive Entertainment	Deadline Games	-
East India Company	Тактическая стратегия, морской симулятор	PC	Paradox Interactive / 1C, Snowball Studios	Nitro Games	-
Wallace & Gromit's Grand Adventures: Episode 4 — The Bogey Man	Квест	PC	Telltale Games	Telltale Games	-
Fat Princess	Аркада	PS3	Sony Computer Entertainment	Titan Studios	-
Hearts of Iron 3	Стратегия в режиме реального времени (RTS)	PC	Paradox Interactive / 1C, Snowball Studios	Paradox Interactive	-
Fallout 3: Mothership Zeta	Ролевая игра (RPG), дополнение	PC, X360	Bethesda Softworks	Bethesda Game Studios	-
Real Heroes: Firefighter	Экшен от первого лица	Wii	Conspiracy Entertainment	Epicenter Studios	-
Brave: A Warrior's Tale	Аркада	X360	Evolved Games	Collision Studios	-
Aliens in the Attic	Аркада	PC, Wii, PS2, NDS	Playlogic Entertainment	Revistronic	-
Teenage Mutant Ninja Turtles: Turtles in Time Re-Shelled	Аркада	X360	Ubisoft Entertainment	Ubisoft Singapore	-
Magna Carta 2	Ролевая игра (jRPG)	X360	Namco Bandai Games	Softmax	-
		ГОТОВЯТСЯ К ВЫХОДУ			
Fossil Fighters	Ролевая игра (RPG)	NDS	Nintendo	RED Entertainment	10 августа
Active Life: Extreme Challenge	Аркада	Wii	Namco Bandai Games	Namco Bandai Games	11 августа
Madden NFL 10	Симулятор американского футбола	X360, PS3, Wii	Electronic Arts	EA Tiburon	14 августа
Wolfenstein	Экшен от первого лица (FPS)	PC, X360, PS3	Activision / Софт Клаб	Raven Software, Endrant Studios	18 августа
Speed Zone	Аркадные гонки	Wii	Detn8 Games	Awesome Play	18 августа
Shadow Complex	Платформер	X360	Epic Games	Chair Entertainment, Epic Games	19 августа
DJ Star	Музыкальная аркада	NDS	Deep Silver	Game Life	21 августа
Batman: Arkham Asylum	Экшен от третьего лица (TPA)	PC, X360, PS3	Eidos Interactive / Новый Диск	Rocksteady Studios	25 августа
Raven Squad: Operation Hidden Dagger	Тактический экшен от первого лица (FPS) с элементами стратегии	X360	SouthPeak Games	Atomic Motion	1 сентября
Guitar Hero 5	Музыкальная аркада	X360, PS3, PS2, Wii	Activision	Neversoft Entertainment, Budcat Creations, Vicarious Visions	1 сентября

** Указываются не все платформы, а только те, на которых игра вышла в период с 10.07 по 06.08 или выйдет в указанную дату*

ОБЗОР

Fallout 3: Point Lookout

Жанр: *RPG*
Платформы: *PC, Xbox 360*
Разработчик: *Bethesda Game Studios*
Издатель: *Bethesda Softworks*
Похожие игры: *Fallout 3, Fallout 3: Operation Anchorage, Fallout 3: The Pitt, Fallout 3: Broken Steel*
Минимальные системные требования: *процессор уровня Intel Pentium 4 с частотой 2,4ГГц или AMD Athlon XP 2500+; 1Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 6800 или ATI Radeon X850; 700Мб свободного места на жестком диске; установленный Fallout 3*
Рекомендуемые системные требования: *процессор уровня Intel Core 2 Duo с частотой 2,5ГГц или AMD Athlon 64 X2 5200+; 2Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 8600GTS или ATI Radeon X1900; 700Мб свободного места на жестком диске; установленный Fallout 3*
Официальный сайт игры: *fallout.bethsoft.com*

Качество DLC для финансово успешной и дико популярной ролевой игры Fallout 3, как известно, оставляет желать лучшего. Что у нас было: прозаические побегушки по просторам Аляски, загаженный воздух Питтсбурга, бестолковая полудюжина часов в антураже Столичных Пустошей — мусор и халтура. Поэтому и от Point Lookout ничего хорошего не ожидали, несмотря на очередную фантазию разработчиков на манер страшилок Эдгара Аллана По и Говарда Филлипса Лавкрафта. Копнем поглубже — и, быть может, помятые надежды возродятся из пепла предыдущих бессмысленных адд-онов?

Ржавчина

Быть в назначенный час в условленном месте — что может быть проще в мире, где нечем заняться настоящему герою, имя которого успело стать нарицательным. Словив за хвост путеводную звезду Пустошей — короткую радиопередачу, — на максимальной для пешехода скорости выдвигаешься к обозначенной на PipBoy контрольной точке, которая мерцающим огоньком маркера недвусмысленно намекает на новые приключения.

Арлингтонская библиотека была окутана легкой дымкой предрассветного тумана, как будто намекая на таинственность грядущих похождений. На изъеденном годами странствий лице паромщика Тобара играли желваки: ржавая и дряхлая посудина Duchess Gambit никак не хотела насытить прохладный утренний воздух выхлопами дизельного двигателя. Когда-то, слушая рассказы Зиммера, так хотелось отправиться на болота, что к северу, да навязать шастающим там киборгам волю блюстителя кармы. Но это, возможно, будет позже — сейчас же дорога лежит на юго-восток. Тобар чертыхнулся и пробубнил что-то нечленораздельное, что вкупе с грохотом ожившего двигателя могло означать одно — путь начался.

Сюжетная линия Point Lookout бесценна. В том смысле, что ценность ее нулевая. Уже само место событий намекает на нелогичность всего повествования: с чего это цветущий и благоухающий Национальный парк Point Lookout, что в штате Мэриленд, превратился в гниющие малярийные болота? Радиация тут не при чем: бомбы не вгрызались в местную почву. Но факт остается фактом: живописные места на пересечении реки Потомак и Чезайпикского залива ввиду неясных факторов обратились в булькающую зловонную жидкость.

Сама же ниточка повествования и вовсе банальна для американских деревенских хорроров. Таинственный и зловещий религиозный культ с отсылками к оригинальному Fallout 3? Странный фрукт, вгрызающийся в интеллект психоделическими галлюцинациями? Загадочный артефакт, вокруг которого вращается весь комплекс событий? Или мы это уже где-то видели, слышали и проходили — или одно из двух.

Может ли сторилайн Point Lookout заинтересовать, заинтриговать, затянуть, захватить динамикой происходящего, пробуждая желание докопаться до сути? Скорее нет, чем да. Любой, у кого за плечами остались многочисленные произведения на схожую тематику, разгадает клубок тайн и интриг здешнего сценария намного быстрее, чем игра явит миру ключи к своим зловещим секретам. Дюжина дополнительных квестов и псевдоморальный выбор — хилое подспорье. Оттеняемое к тому же “никакими” диалогами.

Отстрел

Глухой удар: нос парома уткнулся в поросший ряской берег. Похоже, прибыли. Откуда-то, почти от линии горизонта, к судну приближалась точка, которая через несколько минут превратилась в уродливого гуля, взывающего о помощи и отчаянно размахивающего руками. “Десмонд, съехавший с катушек бывший представитель силы”, — прокомментировал приближение субъекта Тобар. Неважно — главное, что помощь означала приключения. Как оказалось, себе же на пятую точку.

Ворчание и еще раз ворчание. Под аккомпанемент ругани “гостеприимного” хозяина зловещего особняка во время минирования подходов к ветхому зданию. Какими могут быть враги, чтобы, как уверяет гуль, не справиться с ними при помощи Tesla Cannon?

Началось? Началось. Да здравствует веселье настоящей потасовки. Враги — какие-то уродцы, напоминающие помесь гулей и супермутантов — отличная мишень для опытного стрелка. Очередь точно в голову одному из противников — и бесконечный поток удивления: он жив, он все еще жив. Видимо, придется хорошенько попотеть. Шквал смертоносных “стрел” вгрызался в приближающихся уродцев, но лишь редкие особи падали замертво. Взрыв: сработал самоликвидатор мины у входа. Уж после такого не выживет никто. “Остановись, не того врагом ты считаешь”, — раздался голос слева. Похоже, мина не остановила говорившего...



Боевая механика в Point Lookout — это не что иное как пляска на костях и без того шатающегося баланса. Плохая калибровка крутости протагониста в разрезе серии — и вот противники уже продолжают шествие после очереди из лазера Гатлинга в голову. Крутые парни из Анклава нервно курят в сторонке, да. Единственная тактика — стратегическое отступление для восстановления очков V.A.T.S. Новый набор читерских перков подлил масла в огонь: дополнительный ущерб гулям, способность скостить уровень облучения посредством поедания местных фруктов, повышение урона и защиты в целом — зачем это надо? Пара пупсов, выкручивающих мощь главного героя на максимум, — не самый приятный сюрприз. Кстати, соваться в Мэриленд персонажем с уровнем меньше двадцатого чревато невозможностью прохождения дополнения. Даже матерый убийца всего живого в модифицированной силовой броне и с пушкой имени Николы Тесла наперевес не будет хозяином положения ввиду острой нехватки стимуляторов и денег, а также фантастической живучести местного бестиария.

Новые предметы претендуют на лавры самого бесполезного набора “примочек”. Нагло украденные из любительских модов обрез с топором смотрятся к месту, но абсолютно бесполезны с практической точки зрения, равно как и аутентичная лопата. Мины и газовые гранаты — уже теплее. Уникальный “ствол” Microwave Emitter при правильном использовании достаточно мощный, но не до такой степени, чтобы ради него выкинуть “теслу”.

Про полную бесполезность S.P.E.C.I.A.L. на 30-ом уровне и вовсе лучше промолчать: все ясно и без лишних слов.



Голос

Бред, сон, галлюцинация? Перед глазами — пелена наркотического тумана, ноги цепляются за кочки и промокают насквозь, по голове стучат частые капли радиоактивного дождя. Пеший переход от состояния “что было” к состоянию “то, что будет” по вязкой поверхности мерзкого болота. Даже гули не обращают никакого внимания на путника в отвратительной маске и с бардаком в голове. Глаза, руки, ноги — каждая часть тела стала отдельным существом, противясь воле своего хозяина и делая то, что считает нужным. Дождь, сумерки. И туман, покрывающий болото одеялом таинственности, неизвестности, неопределенности. Образы, развалины, проржавевшие структуры мелькают по сторонам, приглашая вкусить сладкий плод неизвестного, вот только ноги шагают мимо них, несут куда-то сквозь болотный смрад.

Руки — а после и щека — уперлись в холодную поверхность небольшой скалы — и камень оставил частички росы на лице, приведя мысли хоть в какое-то подобие порядка. Минута отдыха — и ноги несут куда-то вдоль отвесной горной породы. Тело летит в ледяную пропасть, зацепившись конечностью за кочку. Темнота. Похоже на какую-то пещеру, пропахшую вековыми знаниями об этом мире. “Здравствуй”, — раздался голос в абсолютной тишине.

Как вода под палящими лучами солнца, постядерная атмосфера испарилась, оставив после себя лишь череду намеков. Постоянно зашкаливающий счетчик Гейгера на просторах загнивающих болот при отсутствии кратеров от ядерных взрывов выглядит глупо. Разбросанные тут и там обожженные скелеты — еще глупее. Хотя тут тот случай, когда на смену чему-то безвременно почившему приходит что-то новое, мощное, но в данном случае нелогичное. Правда, “лавкрафтовская” атмосфера удалась разработчикам на славу — не хватает только появления Ктулху. За “душу” игры отвечают многие мелочи и элементы антуража, среди которых встретятся и кафедральный собор, и ветхий мотель, и готическое кладбище, и заброшенный луна-парк. Однако для начала рекомендуется установить мод, добавляющий в игру дождь: половина атмосферы сокрыта в падающей с неба воде. Но и сомнительная схожесть с Call of Cthulhu и Resident Evil 4 раздражает довольно сильно.

Да и сам окружающий мир проработан достойно и внятно. Путешествовать по заболоченным землям интересно оттого, что игра богата на мелкие неожиданные радости вроде шут знает каким чудом сохранившихся кепи времен Гражданской войны и интересных “пасхалок”. Ну, и некоторые побочные квесты элементарно могут пройти мимо невнимательного игрока.

Point Lookout — весьма неоднозначное дополнение, в котором имеется пара весомых плюсов и огромное множество минусов. Бесспорно, фанаты Fallout 3 будут в восторге и от такой добавки, но этот факт никак не отменяет среднее качество адд-она. Стоит надеяться, что скорый Mothership Zeta станет последней точкой в пьесе про постапокалиптическое завтра. Bethesda выдохлась.



РАДОСТИ:

Атмосфера хоррора
Хорошая проработка мира
Щедрый набор новых вещей

ГАДОСТИ:

Постядерной атмосферы вновь нет
Скупой сюжет
Нищие диалоги
Читерские перки
Бесполезность ролевой системы
Отвратительный баланс
Плохенькая боевая часть

ОЦЕНКА:

5.9

ВЫВОД:

Дополнение из ряда “от фанатов и для фанатов”. Только самые яростные поклонники Fallout 3 будут рады такого рода дополнительному контенту. Для остальных же — средне, очень средне.

Обзор написан по PC-версии проекта

Слава Кунцевич



ОБЗОР

Месть халтурщиков

Transformers: Revenge of the Fallen — The Game

Жанр: *TPA*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 2, PlayStation 3, Wii, PSP, Nintendo DS*
Разработчик: *Luxoflux, Krome Studios, Vicarious Visions/Beenox Studios*
Издатель: *Activision*
Издатель в СНГ: *1C*
Название локализованной версии: *Трансформеры: Месть падших*
Похожие игры: *Transformers: The Game*
Мультиплеер: *Internet*
Минимальные системные требования: *процессор уровня Intel Core 2 с частотой 2,13ГГц или AMD Athlon 64 X2 4800+; 1Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 7600GT или ATI Radeon X1600; 8,5Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *двухъядерный процессор с частотой 2,5ГГц; 2Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 8800 или ATI Radeon HD2600; 8,5Гб свободного места на жестком диске*
Официальный сайт игры: *www.transformersgame.com*

Вселенная трансформеров способна на многое — и это не обсуждается. Сеттинг, начавший свой путь с игрушек, а позже вылившийся в детский культ через мультсериалы, мог бы при должном подходе раскрыться во всей красе. Однако, пройдя через кривые руки разработчиков из Traveller's Tales, потенциально сильный мир привнес в индустрию виртуальных развлечений лишь еще одну порцию полноценной халтуры. Поэтому и от продолжения ничего хорошего не ждали. Revenge of the Fallen, правда, вышла более неоднозначным проектом, на который мы попробуем взглянуть с точки зрения трех подтипов игроков.

Фанат

Потенциал у вселенной трансформеров, повторимся, огромный. И даже не верится, что разработчики осознавали это меньше, чем Майкл Бэй, снявший очередной зрелищный фильм о войне роботов — фильм без тени смысла, но такой приятный для фанатов. Однако игроделы элементарно наплевали на все возможности сеттинга и сварганили очередное непотребство.

Первым делом по проекту жестко бьет паршивый сюжет. Ладно, можно закрыть глаза на факт присутствия в виртуальном воплощении "Мести падших" только двух фракций трансформеров. Этому есть объяснение в киноленте — хотя внедрение в игру тех же максималов и предаконов вряд ли навредило бы... Сей факт мы могли бы легко проигнорировать, если бы сценаристы качественно сконструировали кампании за автоботов и десептиконов. Но на деле подача сюжета, как говорится, никакая: просто ряд бестолковых, высосанных из пальца задачек. И никаких различий по части морали между фракциями нет: тема добра и зла не раскрыта, а герои обладают таким же количеством признаков личности, как консервная банка. Проще говоря, разработчики воспроизвели в игре все сюжетное "великолепие" фильма — пустоту, возведенную в абсолют.

Компенсировать проколы в сценарии хорошим геймплеем не вышло. Не вдаваясь в подробности об обычных для любого TPA болячках, остановим взор на самих трансформерах. Главная способность и отличительная черта культовых роботов — превращаться в различный транспорт — осталась совершенно невостребованной. Куда проще и приятнее выполнять миссии в образе прямоходящей железяки, чем пробираться через тернии топорного управления, проблем с физикой и банальной бесполезности, управляя автомобилями, самолетами и прочей техникой.

Своеобразным бальзамом на душу фаната можно назвать некоторые бонусы вроде кадров из понятно какого мультсериала и других подобных плюшек. Но только ради этого проходить игру — увольте.

По части графики немного, совсем немного лучше. Откинем в сторону антуражи и спецэффекты: это для фаната не особо важно. Нас интересуют лишь модели персонажей, а выполнены они на хорошем уровне: отличить, например, Бамблби от Трипикона не составит труда. Неплохо анимировано и само трансформирование — приятно наблюдать.





Потребитель

После потрескивания поп-корна и чипсов во рту под шикарнейший визуальный ряд сиквела "Трансформеров" так и тянет продолжить пиршество взрывов под аккомпанемент топота гигантских железных ног, при этом принимая в творящемся бедламе самое непосредственное участие. И одноименная игра так и манит окунуться в мир зрелищ. Но зрелищ не будет — вместо них будут разочарование, тоска и однообразие. Вместо тотальной зачистки местности, гор трупов и килотонн покореженного металла игроизация предложит короткие монотонные пробежки по пустующему городу и бестолковые задания. Какие-то намеки на зрелищность и кинематографичность появляются только когда на подконтрольного робота начинают волнами лезть многочисленные безликие мини-трансформеры с могучими робофуриями из фракции противников.

И сначала бои затягивают: гремящие тут и там взрывы, проносящиеся мимо ракеты, прыжки по крышам... Но это способно увлечь на каких-то полчаса, не больше. В проекте напрочь отсутствуют шикарные постановочные сцены, адреналиновые погони, динамичные бои со slo-mo, система укрытий и разнообразие ситуаций в целом.

Не вытянуть, но хотя бы немного сгладить проблемы со зрелищными сражениями смогла бы их достойная визуальная реализация. Но она отсутствует. Чем можно любоваться в этом проекте? Отсутствием внятной физической модели? Осыпающимися набором второсортных текстурок картонными зданиями?.. И даже более-менее достойные спецэффекты не вытягивают картину до уровня чего-то сносного.

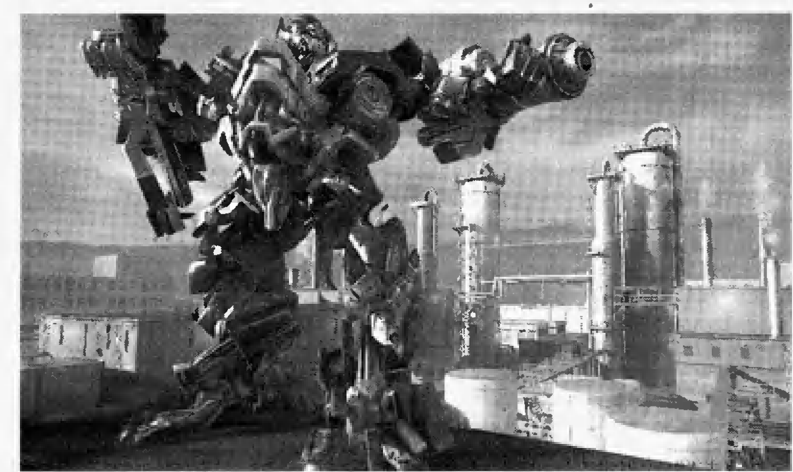
Эстет

Беспощадный в своей бессмысленности фильм "Трансформеры: Месть падших" — а теперь еще более отвратительная игра. Об ужасном сюжете уже говорили фанаты — эту тему можно смело опустить. Тем более еще есть за что поругать разработчиков. Например, за обе кампании, миссии в которых сотканы из поручений вроде зачистки местности или диверсии на территории противника. Никакого разнообразия, никаких довесков вроде стелса. Детская сложность также портит впечатление. Бедная ролевая система — ненужный винтик в этом механизме.

Атмосферы нет как таковой, поэтому ее откидываем в сторону и переходим напрямую к графическому и техническому исполнению. Визуализация — в общем и целом — находится на среднем уровне. Исполненные в соответствии с требованиями времени модели трансформеров, спецэффекты и анимация теряются на фоне серых текстур, которые обтягивают поверхности картонных коробок, изображающих из себя город. Слова "дизайн", "декор", "антураж", наверное, разработчикам не знакомы. Перегруженный датчиками и иконками интерфейс мало того что сам по себе неприятен, так еще и усложняет и без того не самое удобное управление. На ступень выше стоит звукомузыкальное сопровождение, которое ругать не за что, но которое даже до скупой похвалы не дотягивает.







Выйди Transformers: Revenge of the Fallen в году эдак 2006-ом — получила бы куда больше лестных слов в свой адрес. Но сейчас подобный проект смотрится смешно и нелепо. Сборник детских, архаичных, недоработанных, штампованных "фишек" не способен заинтересовать никого.

РАДОСТИ:

Культовый сеттинг
Множество видов трансформеров

ГАДОСТИ:

Отвратительный сюжет
Монотонность и однообразие всего и вся
Полная вторичность
Устаревшая графика
Средние звук и музыка

ОЦЕНКА:

5.2

ВЫВОД:

При желании из этого сеттинга можно было бы выжать что-нибудь уровня Ghostbusters: The Videogame. Вот только желания сделать это у разработчиков, похоже, не было — и перед нами бесполезная и насквозь пропитанная вторичностью игра.

Обзор написан по PC-версии проекта

Слава Кунцевич

ОБЗОР

Killing Floor

Жанр: *FPS*
Платформа: *PC*
Разработчик: *Tripwire Interactive*
Издатель: *Tripwire Interactive*
Похожие игры: *Left 4 Dead, Clive Barker's Jericho*
Мультиплеер: *LAN, Internet*
Минимальные системные требования: *процессор с частотой 1,2ГГц; 512Мб ОЗУ; видеокарта с 64Мб ОЗУ; 2Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *процессор с частотой 2,4ГГц; 1Гб ОЗУ; видеокарта со 128Мб ОЗУ; 2Гб свободного места на жестком диске*
Официальный сайт игры: *www.killingfloorthegame.com*

Тучи зомби-мутантов, возможность кооперативного прохождения, адреналиновый шутинг — на этот раз порадовать нас всем этим решили разработчики из Tripwire Interactive, известные своим мультиплеерным экшеном Red Orchestra: Ostfront 41-45. Killing Floor — этакий ответ прогремевшему на весь мир Left 4 Dead. Не шибко удачный, но ответ.

Сюжет в детище Tripwire Interactive банален до ужаса. На подземной базе, принадлежащей корпорации Horzine Biotech, проводятся очередные эксперименты по выведению супервояк. Процесс клонирования свежей партии "оловянных солдатиков", как это обычно бывает, вышел из-под контроля — и все мигом превратились в зомби. Площадкой для отстрела разбушевавшихся монстров на этот раз стала Великобритания. Шестерых заправских спецназовцев — наших протагонистов — высаживают на зараженной территории с логичным заданием — зачистить местность от ходячей мертвечины.



Как и сторилайн, в Killing Floor все просто до безнадежности. На каждой локации нам предстоит отразить семь атак различных видов уродцев. Перед появлением очередной волны нечисти мы получаем небольшую передышку — чтобы сбегать в магазин и затариться оружием; за убитых противников выдаются определенные средства, на которые мы и будем совершать покупки. После седьмого сеанса отстрела непутевых вражеских единиц грозит еще и встреча с боссом.

Легкость прохождения Killing Floor ввергнет в депрессию любого рядового геймера, который играл хотя бы в Left 4 Dead. Если воевать обдуманно и не дурачась, в последнем проекте Tripwire Interactive просто невозможно погибнуть. Стоит лишь исправно лечиться и обегать врагов стороной, беспрерывно паля по ним из любой купленной вами пушки, и вы даже не заметите, как перебили все местное кровожадное население.

В распоряжении игрока имеется "бесконечный" шприц, с помощью которого позволено поправлять собственное здоровье в любой удобный момент времени; то же самое, если помните, было в консольной Battlefield: Bad Company. С таким волшебным приспособлением смерть вам точно не грозит. О рассчитанном на шестерых человек кооперативе в этом плане и вовсе говорить нечего. Встанут молодцы удалые спина к спине, расчехлят свои орудия — и начнется бой ратный с ордами нелюдей, да выйдут потом богатыри из драки без единой царапины. Примерно так все и выглядит.

Ничем похожим на систему AI Director из Left 4 Dead в Killing Floor и не пахнет. Вполне себе обычные, даже примитивные догонялки с зомби: просто шастаем по уровню и стреляем в подвернувшихся на пути мутантов, которые, в свою очередь, очень резво и более чем успешно погибают. На всех картах монстрятник абсолютно идентичен, да и видов упырей немного. Локаций тоже кот наплакал — всего пять штук, так что развернуться особо негде. Разнообразие в Killing Floor не заглядывало.

Зато в игре присутствует небольшая RPG-составляющая. На выбор пользователю предоставляется шесть классов протагонистов: Field Medic, Support Specialist, Sharpshooter, Commando, Berserker и Firebug. Понятное дело, каждый персонаж обладает только ему доступными возможностями: Commando, например, может засекать невидимых мутантов и, соответственно, лучше всех устранять этих надоедливых уродцев. Здесь же — непонятно зачем прикрученная система прокачки. Во время



игры ее можно даже не заметить, так как она все сделает за вас. Мол, застрелили много врагов — отлично, будете стрелять еще мощнее.

Наверное, единственное, за что можно похвалить Killing Floor, так это за атмосферу. Бегать вокруг заброшенной фермы, когда на улице темнота, а из-за каждого угла старательно вылезают уродливые зомби, все-таки немного жутковато.

Killing Floor создан на хорошо отшлифованном, но все равно безнадежно устаревшем Unreal Engine 2, что не могло не сказаться на внешнем виде проекта. Освещение реализовано на крайне низком уровне, оружие — картонное, модели — угловатые, а помещения выглядят как разукрашенный лабиринт для мышей с кусочком сыра в конце — в данном случае кусочком сыра представляется магазин с боеприпасами. А вот с аудиосопровождением авторы не промахнулись. Все звуки более чем подходят игровому процессу и вкупе с музыкальной частью делают атмосферу еще более захватывающей.

Tripwire Interactive удалось реализовать практически все свои обещания, но... Если бы Killing Floor вышел в свет года два назад, то, быть может, студии удалось бы сорвать определенный куш на его продажах. Однако выпуск этого серенького проекта после появления Left 4 Dead автоматически сделал эту возможность маловероятной.

РАДОСТИ:

Звуковое сопровождение
Неплохая атмосфера

ГАДОСТИ:

Банальный сюжет
Излишняя легкость в прохождении
Однообразие
Устаревшая графика

ОЦЕНКА:

4.7

ВЫВОД:

Простенький зомби-шутер со всеми сопутствующими элементами. Killing Floor может увлечь, но ненадолго: максимум два вечера — и вся эта катавасия изрядно надоедает.

Михаил Карпекин

Harry Potter and the Half-Blood Prince

Жанр: *adventure, аркада*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 2, PlayStation 3, Wii, Nintendo DS, PSP*
Разработчик: *EA Bright Light*
Издатель: *Electronic Arts*
Издатель в СНГ: *Electronic Arts*
Название локализованной версии: *Гарри Поттер и Принц-полукровка*
Похожие игры: *серия Harry Potter*
Минимальные системные требования: *процессор с частотой 1,8ГГц; 256Мб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 2 MX 400 или ATI Radeon 7500; 5 Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *двухъядерный процессор; 1Гб ОЗУ; видеокарта с 128Мб ОЗУ; 5Гб свободного места на жестком диске*
Официальный сайт игры: *www.harrypotter.ea.com*

Школа магии, захватывающие дух приключения и активная эксплуатация волшебных палочек — хорошие причины для того, чтобы потратить несколько вечеров на книги, фильмы и компьютерные игры о знаменитом очкарике Гарри Поттере. Этим летом деятели кино- и гейминдустрии в очередной раз подбросили нам свежую порцию поттерианы — интерактивной и не только — под названием Harry Potter and the Half-Blood Prince.

Гарри, держи метлу

Созданная благородными британцами игроизация, как и соответствующий фильм, практически безупречно повторяет сюжет одноименной книги. Действо, само собой, происходит в школе магии и чародейства Хогвартс. После случившегося в Министерстве магии сражения волшебное сообщество, наконец, поверило в то, что Темный Лорд вернулся. Мир ввергнут в хаос, которому везде сопутствует смерть.

А тем временем начинается шестой год обучения. Гарри исполнилось шестнадцать, он известен на весь мир как Избранный, за ним гоняются толпы девушек... В общем, у Поттера есть все, о чем так мечтают парни в подростковом возрасте. Однако нашему очкарику совсем не до этого — его голова забита книгой по зельеварению с записями таинственного Принца-полукровки и разгадкой бессмертия Волан-де-Морта.

В игроизации нам, понятное дело, предстоят приключения в самом замке и за его пределами. Набор развлечений, как и прежде, невелик, но относительно разнообразен: матчи по квиддичу, варение зелий и сражения на волшебных палочках.



Дань традициям

В Harry Potter and the Half-Blood Prince очень и очень хорошо чувствуется атмосфера. Сказка вокруг нас. По Хогвартсу, время от времени колдуя, снуют студенты, повсюду летают загадочные птички, а картины на стенах, как и полагается, живые. И, конечно же, нельзя забыть о разгуливающих по всему замку привидениях. Путеводителем по школе нам послужит один из призраков Гриффиндора — Почти Безголовый Ник. Он и будет показывать дорогу ко всем нашим целям.

Для начала обратимся к квиддичу, к площадке для игры в который нас проведет все тот же Почти Безголовый Ник. Управление метлой выглядит достаточно просто — мы всего лишь двигаем мышью, — однако виражи, выполняемые нашим "болванчиком", захватывают дух. Придется порой и драться с другими учениками. В Harry Potter and the Half-Blood Prince бои и использование заклинаний в целом повторяют технологию из пятой части, где нам предлагалось мышкой вырисовывать узоры в воздухе, тем самым активируя магические умения. Правда, раньше эти действия сильно раздражали: приходилось ну очень усердно водить мышкой по коврику, пока Гарри наконец поймет, что именно от него требуется. В последней игроизации это было подправлено: действия вроде бы те же, но наш Альтер эго выкидывает какой-нибудь волшебный фортель практически молниеносно. Да и процесс варения зелий вышел довольно проработанным и увлекательным.

Визуальная составляющая технологичностью ну совсем не выделяется: и серенько все, и угловатость везде и всюду. Но есть и заметные плюсы — к примеру, сносные модели и отличная лицевая анимация ключевых персонажей: виртуальные герои мало чем отличаются от своих прототипов.

Играть в Harry Potter and the Half-Blood Prince не только интересно, но и комфортно: при использовании очередного "Вингардиум левиоза" не чувствуешь раздражения, имевшего место два года назад в почти аналогичном проекте.



РАДОСТИ:

Отличная лицевая анимация
Захватывающая атмосфера
Исправлены раздражающие факторы прошлых частей

ГАДОСТИ:

Древний движок и архаичная графика

ОЦЕНКА:

7,1

ВЫВОД:

В последние годы игроизации фильмов по придуманной Джоан Роулинг вселенной старательно укрепляют в нас веру в то, что даже "попсовые", рассчитанные на очень разношерстную аудиторию проекты по кинолицензиям могут быть вполне съедобными.

Обзор написан по PC-версии проекта
Михаил Карпекин

ОБЗОР

Ice Age: Dawn of the Dinosaurs

Жанр: *аркада*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 2, PlayStation 3, Wii, Nintendo DS*
Разработчик: *Eurocom Entertainment Software*
Издатель: *Activision*
Издатель в СНГ: *1С*
Название локализованной версии: *Ледниковый период 3: Эра динозавров*
Похожие игры: *Madagascar: Escape 2 Africa, Disney's Bolt, Monsters vs Aliens*
Рекомендуемые системные требования: *процессор с частотой 2,4ГГц; 1Гб ОЗУ; видеокарта с 256Мб ОЗУ; 3,5Гб свободного места на жестком диске*

Аккурат к третьему пришествию "Ледникового периода" на большие экраны компания Activision постаралась, чтобы все поклонники мультфильма смогли провести еще немного времени со своими любимыми героями перед мониторами компьютеров или экранами телевизоров. Если учесть, что названная анимационная лента получилась очень неплохой, предыдущая игра серии, Ice Age 2: The Meltdown, тоже была вполне ничего, а хороших детских проектов по мультикам в этом году особо и не выходило, интерес к Dawn of the Dinosaurs был довольно высоким.

Как вы могли заметить, в оригинальном английском названии — как мультфильма, так и игры — нет цифры "3". В чем причина? Случилось поистине страшное! Дело в том, что в новом "Ледниковом периоде" этого самого ледника преступно мало, и основное действие картины уже через полчаса переносится в подземный тропический мир. Игра в какой-то степени этот недостаток компенсирует: в ней мы проведем среди льдов чуточку больше времени.

Сюжет никогда не был сильной стороной проектов такого рода — не является он таковой и в случае с интерактивной "Эрой динозавров". Игра в практически полном объеме воспроизводит события, рассказанные в фильме. Знакомая нам компания доисторических животных по оплошности ленивца Сида и Скрэта, которого в локализации обозвали Крысобелом, попадает в чудесный подземный мир, где, вопреки истории, обитают самые настоящие динозавры — травоядные и не только. По сути, на этом фабула и заканчивается, а многочисленные видеовставки призваны не столько двигать историю вперед, сколько развлекать игроков. Это и понятно: целевая аудитория проекта — дети, а для них глубокий сюжет важен не настолько, как для прожженных геймеров. Малыши хотят в первую очередь получать удовольствие от процесса — и Dawn of the Dinosaurs предоставляет такую возможность в полной мере.

По своей механике "Эра динозавров" — классическая аркада, коих десятки, однако в ней есть несколько моментов, способных выделить ее из сонма посредственных собратьев по жанру. В процессе прохождения вы сможете поуправлять практически всеми знакомыми по мультфильму героями, причем игра за каждое из животных разительно отличается.

Сначала вы попадете в шкуру уморительного ленивца Сида, который бегает по заснеженным уровням, дерется с опасными насекомыми и решает несложные головоломки. Казалось бы, ничего нового, но, во-первых, все эти действия прекрасно анимированы, а во-вторых, разработчики периодически подкидывают нам сюрпризы вроде сумасшедших покатушек верхом на снежном коме. При этом из-за скалы может запросто появиться банда птиц на таких же снежках-перекрестках и попытаться спихнуть вас с трассы. Но не стоит пугаться: никто не мешает толкаться в ответ. А можно поступить еще элегантнее: просто откатиться в сторону — и разогнавшееся пернатое отправится в затяжной полет со склона.

Диего же будет пытаться догнать маленького шустрого олененка — впрочем, так и не догонит, поэтому никаких "прелестей" расправы, дорогие наши испорченные взрослые геймеры, не ждите. Эпизод с тигром проходится буквально за несколько минут, и это, честно говоря, расстраивает. Позже вы сможете почувствовать себя мамонтом Манфридом (он же Мэнни), но, к сожалению, тоже на короткий промежуток времени. Однако после таких, мягко скажем, не совсем удачных фрагментов с Диего и Мэнни разработчики по полной программе оторвались в других эпизодах, где мы будем играть за Бака и Скрэта.

Ласка по имени Бак — новый персонаж, которого наши герои встретят в подземном мире. Это неутомимый, беспощадный и слегка двинутый охотник на динозавров, имеющий личные счеты с белым ящером Руди, после встречи с которым у Бака не хватает глаза, а у Руди — зуба. Геймплей за упомянутую ласку напоминает эпизод с Сидом, только более драйвовый. Этот храбрец скачет между двумя близко расположенными склонами, лазает по лианам, а также способен перелетать пропасти, цепляясь за уступы хлыстом. Хлыст — вообще универсальный инструмент охотника, с помощью которого можно заарканить динозавра и разогнать врагов. А можно "рэкетировать" растущие на локациях синие грибы, выбивая из них разные бонусы. Кроме того, противников не возбраняется расстреливать издалека, поначалу забрасывая их снежками, а позже — используя специальный цветок. Настоящим же апогеем игры за Бака является скопированный из мультфильма эпизод, в котором ласке предстоит летать на птеродактиле, попутно сражаясь со злобными сородичами импровизированного средства передвижения. Этот уровень настолько динамичный, что иногда просто дух захватывает.

Но самое интересное начинается, когда вам доверяют управление, без сомнения, самым колоритным персонажем серии — чокнутым крысобелом Скрэтом. Камера отъезжает в сторону — и игра превращается в самый настоящий платформер! То есть: движение слева направо, безумные скачки над пропастью в погоне за такими желанными беличьими деликатесами и прыжки по чужим макушкам как средство успокоения оппонентов. По такой же схеме построены и уровни со Скрэтти — новоявленной соперницей Скрэта в охоте за орехами. Только ко всему вышеперечисленному добавляется еще и парение: наша обворожительная белочка — летяга.

Таким образом, мы получаем в одном проекте несколько разных геймплеев, что откровенно радует: постоянная смена антуражей и ритма игры не дает заскучать ни на минуту. Плюс, всегда можно вернуться на любой пройденный уровень и попробовать установить на нем новый рекорд времени. Или просто поразвлекаться. В качестве дополнительного стимула для прохождения локаций с хорошими показателями разработчики приготовили множество приятных бонусов. Эти вкусности доступны из меню и покупаются за игровую валюту в магазинчике черепахи Тони. Встает разумный вопрос: откуда взять средства? Отвечаем. По уровням щедро раскиданы вишенки, собирая которые вы и пополняете свой виртуальный кошелек. Еще кое-где можно раздобыть яблоки и груши. Арифметика простая: за одно яблоко дают 5 вишенок, за грушу — 50. Понятно, что эти ценные плоды или хорошо запрятаны, или на первый взгляд просто недоступны, но они определенно стоят того, чтобы поломать голову и добраться до них. Накопив достаточно деньжат, можно будет посмотреть арты и бонусные видеоролики, полюбоваться 3D-моделями персонажей, а также послушать любой из сорока трех музыкальных треков, звучащих в игре.

Напоследок стоит сказать пару слов о технической стороне проекта, хотя она тут, если честно, особой роли не играет. Да, картинка совсем слабая, а камера изредка ведет себя неадекватно, но дети на это не обратят внимания. Зато обратят на яркие краски и ладную анимацию. С последней вообще полный порядок. Каждый герой двигается весьма характерно: мамонт — грузный и неповоротливый, тигр — быстрый и стремительный, а ленивец — неуклюжий и безумно обаятельный. Но пальму первенства держит Скрэт, от ужимок и рожиц которого можно натурально съехать под стол от смеха.

Однако, увы, не все так радужно, как может показаться. Под конец Dawn of the Dinosaurs здорово теряет темп, и в ход идут типичные способы насильственно удержать игрока за монитором: комнаты, откуда нельзя выйти, пока не перебьешь всех врагов, copy/paste-локации, резко возросшая сложность и прочие грязные приемчики. К счастью, эти огрехи не настолько серьезные, чтобы испортить общее впечатление от игры. Да и что может быть лучше для ребенка, чем провести еще несколько часов в компании с обожаемыми героями любимого мультфильма?

РАДОСТИ:

Атмосфера мультфильма
Вся компания героев снова с нами
Разнообразный геймплей
Много приятных бонусов

ГАДОСТИ:

Не всегда адекватная камера
Под конец игра начинает упорно "вставлять палки в колеса"

ОЦЕНКА:

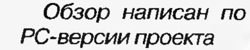
7.9

ВЫВОД:

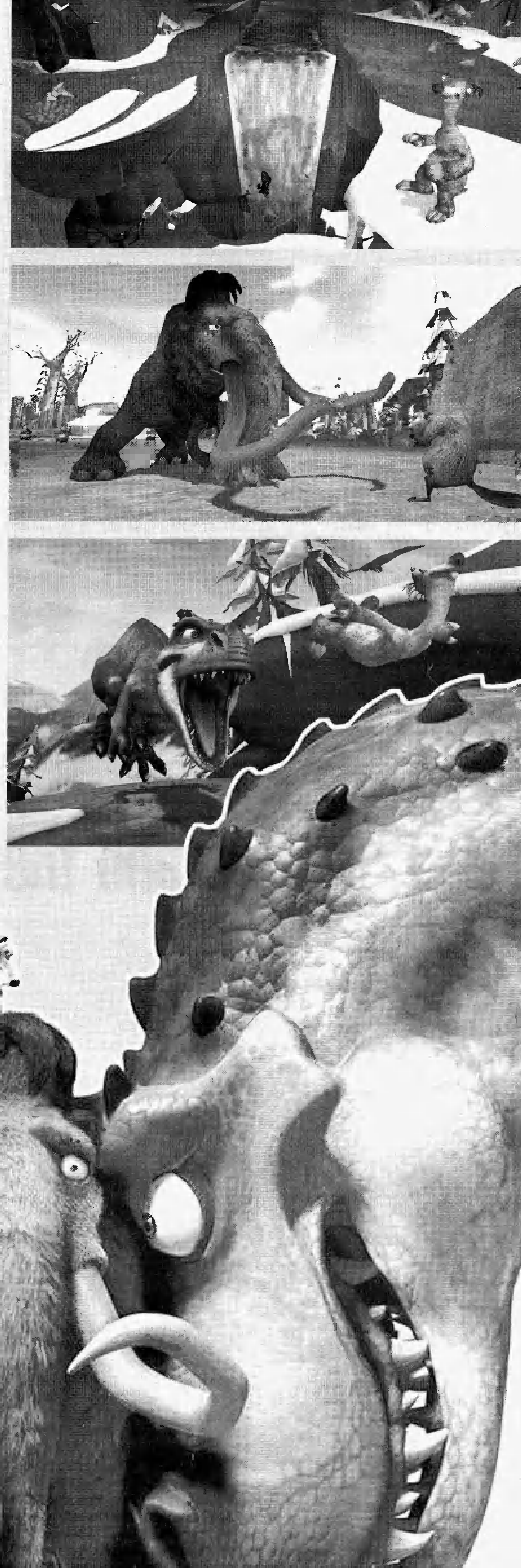
Ice Age: Dawn of the Dinosaurs — отличная, веселая и яркая детская аркада. Некоторые промахи и недочеты разработчиков не позволяют ей стать на один уровень с показательным Madagascar: Escape 2 Africa, но проходить мимо этой игры строго не рекомендуется. Свою задачу — подарить юным поклонникам мультика еще несколько часов счастья — она выполняет на все сто.

Обзор написан по PC-версии проекта

Алексей Апанасевич







ОБЗОР

Spore: Galactic Adventures

Жанр: *симулятор эволюции*
Платформа: *PC*
Разработчик: *Maxis*
Издатель: *Electronic Arts*
Издатель в СНГ: *Electronic Arts*
Название локализованной версии: *Spore: Космические приключения*
Похожие игры: *Spore*
Минимальные системные требования: *процессор с частотой 2,0ГГц; 512Мб (для Windows XP) или 768Мб (для Windows Vista) ОЗУ; видеокарта со 128Мб ОЗУ и поддержкой шейдеров версии 2.0; 3Гб свободного места на жестком диске; установленная Spore*
Рекомендуемые системные требования: *двухъядерный процессор; 2Гб ОЗУ; видеокарта с 256Мб ОЗУ и поддержкой шейдеров версии 2.0; 3Гб свободного места на жестком диске; установленная Spore*
Официальный сайт игры: *www.spore.com/what/ga*

Четырехтактная ложь

Реклама — залог успешных продаж. А успешные продажи в игровой индустрии — двигатель прогресса: будут "бабки" — будут новые технологии и новые проекты. Ну а если реклама — ложь, то получается, что ложь — двигатель прогресса. Ради дополнительных прибылей можно пойти на все — и, как ни прискорбно, это правильно с точки зрения маркетинга. И издатели идут на все. Да посмотрите хотя бы на Electronic Arts, гиганта игровой индустрии, которому можно врать, судиться и врать, врать и кормить игроков ежегодными версиями спортивных симуляторов и уличных гонок с минимальными отличиями.

Даже Питер Молинье не такой, простите, сказочник. А он в свое время много чего наобещал: например, рассказывал о всяких невероятных вещах, которые будут иметь место в Fable и Black and White. Затем некрасиво "кинул" всех, крайне стандартно отмазавшись, мол, сжатые сроки разработки, несовершенные технологии... Но люди иногда становятся на путь истинный, переходят на светлую сторону Силы, отрекаются от нечистого. Неизвестно, какой Оби-Ван Кеноби повлиял на Молинье, но, о чудо, практически все касающиеся Fable 2 обещания были в той или иной степени исполнены. Все сказки, которыми дядя Питер кормил мировую игровую общественность на протяжении полутора лет, нашли свое место в его новом проекте.

А ЕА как пичкала народ ежегодными полуфабрикатами и байками о новых "революционных" играх, так пичкает и теперь. Только более изощренно и нечестно: проекты у "электроников" в итоге получаются неплохими, но совершенно не такими крутыми, какими их показывали на многочисленных презентациях и выставках. Очень обидно, знаете, ожидать чего-то невероятного и невообразимого, анонсированного с пафосом ("Построй свою Галактику!"), обещающего быть чем-то новым и доселе невиданным ("Проведи свое существо от задворков эволюции до покорения космоса!"), а в итоге получить кукиш с маслом. Да-да, Spore — достаточно интересный и, черт возьми, в некоторой степени инновационный проект, но в то же время от него разит халтурой за три километра.

Токсичное облако этой самой халтуры преследует геймера на протяжении всех пяти стадий игры. Никакой там эволюции и в помине нет — все наиграно вплоть до развития цивилизаций. Плюс ко всему, излишние упрощения сделали геймплей унылым до безобразия. Игрок, дотолкавший свою инфузорию-туфельку до космической стадии, возвращается к истокам жизни на новой планете не захочет ни за какие коврижки. Но главная беда подстерегает за пределами экзосферы: во вселенной Spore нечего делать. Галактика, какой бы огромной она ни была, скучна и однообразна: колонизация, соглашения, уничтожение заболевших, колонизация, выплаты, уничтожение заболевших, колонизация... И так до конца игры.

Новый адд-он Galactic Adventures должен был сделать невозможное — превратить Spore в ту игру, которую все мы так ждали. Позволить, наконец, почувствовать себя богом и наполнить космос огромным количеством приключений для отважного капитана межгалактического холодильника. Думаете, ЕА сдержала свое обещание?

Галопом по Галактике

Начнем эпично. Представьте брутального персонажа в скафандре на фоне космической пустыни, можете добавить звездно-полосатый флаг по вкусу. Камера медленно поднимается, а закадровый голос вещает в пафосных интонациях. Поехали. "В огромной Галактике нет места компромиссам — либо вы ставите опыты, либо опыты ставят над вами. Но что делать, если ваши серые мышки приготовили вам несколько сюрпризов? Кто внедрится на их бунтующую планету и разведает обстановку? Разбираясь в проблемах отсталых аборигенов, можно положиться только на него. На вашего героя. На вашего капитана".

Итак, первое изменение в Galactic Adventures коснулось непосредственно игрока, а точнее его воплощения во вселенной Spore. Теперь в космосе главный герой — великий капитан, а не абстрактная летающая тарелка с мозгами. Он качается, получает уровни и покупает оборудование и оружие, которое непременно использует в огромном количестве приключений, созданных другими фанатами Spore по всему миру. А дальше мы видим, наверное, одну из самых демократичных, интересных и творчески продуманных систем защиты от пиратов. Приобретать не лицензионную копию Spore: Galactic Adventures абсолютно не имеет смысла: весь потенциал адд-она скрыт в Споропедии — и только в ней. Покупатели, заплатившие драгоценные пиастры цифровым головорезам, останутся с носом: не видать им приключений как своих ушей. Разработчики вставили в дополнение всего десяток квестов, которыми вам придется довольствоваться, если вы вдруг решите поддержать материальное положение пиратов, а не ЕА.

Ну, или, на крайний случай, вы сами будете создавать себе приключения на пятую точку в редакторе, который позволяет в визуальном и эстетическом плане реализовать ваши самые смелые и яркие фантазии. Нет, честно, что угодно — да хоть "День Д" с двухголовыми фашистами и четырехрукими союзниками. Каждый геймер знает, что нужно для реализации успешной высадки в Нормандии. Тут только стоит делать небольшие поправки, учитывая особенности редактора приключений Spore.

Для начала выбираем планету и разукрашиваем ее по вкусу. Затем легко и просто выравниваем береговую линию с помощью удобнейших инструментов. После создаем с нуля аутентичные декорации (прибрежные бункеры, заграждения, орудия) и технику (всякие танки и десантные лодки), затем расставляем все в соответствии с будущим сценарием. Генерируем и одеваем тех самых двухголовых фашистов и четырехруких союзников, добавляем их на поле боя, задаем поведение и другие параметры вроде здоровья, скорости и интеллекта. Персонажи готовы. Декорации готовы. Камера, мотор, начали! Получите увлекательнейший спектакль — Вторую мировую во вселенной Spore, вашу персональную Call of Duty с кракозябрами в главной роли. На реализацию задуманного ушло от силы два часа.

Никакой сложности или хардкорности и в помине нету — все просто, как апельсин. Однако за доступность и казуальность пришлось заплатить функциональностью. Ничего серьезного в редакторе приключений вы не сварганите, потому что уровень не тот. Хотя, если честно, будь конструктор посложнее да позаковыристее — потенциал нового адд-она никогда не раскрылся бы до конца. Все дело в психологии ленивого и разбалованного игрока, который ни за что на свете не захочет тратить свое время на изучение хардкорного редактора только ради того, чтобы опубликовать свою работу через Спoропедию. И квестов было бы гораздо меньше, чем сейчас, а Галактика по-прежнему изнемогала бы от тоски и однообразия. А так — ну прямо манна небесная. Сотни и тысячи приключений ждут своих капитанов. Но это палка о двух концах. Из-за огромного потока публикуемых в Спороpедии квестов в Галактике очень легко нарваться на какую-нибудь бесполезную и неинтересную ерунду вроде важнейшего задания по спасению планеты, где надо просто добежать до ее противоположного конца.

Апполон-11

Вместо того чтобы лишний раз мучить дизайнеров и сценаристов, Maxis сделала удачный ход. Не конем, конечно: обмен игровым контентом уже успешно применялся и применяется в LittleBigPlanet, да и в самой Spore тоже. Но надо отдать должное: именно такая политика — создать простой и удобный редактор, чтобы позволить геймерам самим "заполнять" игру, — всегда будет привлекать массовую аудиторию. И при должном уровне контроля за "создателями" и их "творениями" продукт никогда не надоест.

А теперь по существу. Не прошло и года, а реальная Spore уже на шаг приблизилась к той Spore, которую Уилл Райт показывал искушенной публике пару лет назад. Как там у Армстронга: "Маленький шаг для человека — огромный шаг для человечества". Теперь Галактика действительно таинственная и неисследованная, веселая и интересная. С другой стороны, как ожидалось, наши выплаты за настоящую Spore не закончены: три из пяти стадий игры все еще нуждаются в нехилой встряске и доработке. Но отчаиваться не стоит, ведь все мы знаем, как ЕА любит доводить игры до ума ворохом адд-онов: деньги ж надо зарабатывать. С нетерпением ждем следующей добавки.

РАДОСТИ:

Простой и удобный редактор
Долгожданное разнообразие последней стадии игры
Великие капитаны, бороздящие просторы Галактики

ГАДОСТИ:

До космоса Spore по-прежнему уныла

ОЦЕНКА:

7.8

ВЫВОД:

Долгожданная и достаточно удачная правка одной из самых скучных стадий оригинальной Spore. Ваша космическая сага начинается здесь.

Доктор Джонс





ОБЗОР

Trine
Сила трех

Жанр: *платформер*
Платформа: *PC*
Разработчик: *Frozenbyte*
Издатель: *Atlus*
Издатель в СНГ: *GFI, Руссобит-М*
Похожие игры: *The Lost Vikings*
Минимальные системные требования: *процессор с частотой 2,0ГГц; 512Мб (для Windows XP) или 1Гб (для Windows Vista) ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 6800 или ATI Radeon X800; 600Мб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *двухъядерный процессор; 1Гб ОЗУ; видеокарта с 256Мб ОЗУ; 600Мб свободного места на жестком диске*
Официальный сайт игры: *www.trine-thegame.com*

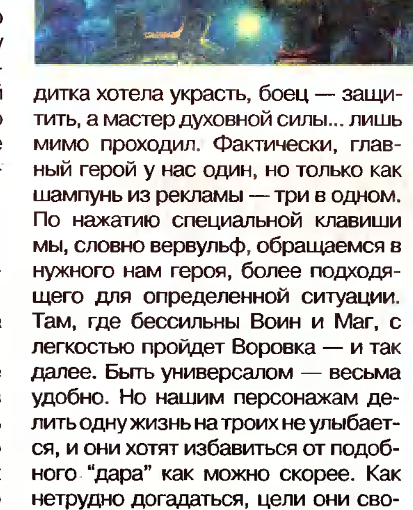
Видит бог, не зря придумали люди поговорку: "Все новое — это хорошо забытое старое". Да, в жизни все идет по спирали. Вот была раньше The Lost Vikings, повествовавшая о трех любителях пива и хорошей драки. Вроде бы обычный платформер, который из пучины безвестности вытянула лишь одна идея — взаимодействие между персонажами, каждый из которых был обучен уникальному фокусу. Теперь же, шестнадцать лет спустя, у нас есть Trine. Тоже с тремя героями в главных ролях, с тем же фундаментом игровой механики. Только интереснее, разнообразнее и просто увлекательнее.







В некотором царстве, в некотором государстве...



Оказывается, чтобы создать интерактивную сказку, совсем не обязательно быть Питером Молинье и называть свое детище Fable. И совершенно неожиданно доказали это суровые финны из Frozenbytes, ответственные за дилогию Shadowgrounds, которая на сказку похожа в той же степени, как, допустим, кофеварка — на космический корабль. Тем не менее, Trine — это настоящее волшебное приключение с неповторимой атмосферой произведений братьев Гримм. Игра просто дышит духом сказки.

Мир Trine — это некоторое среднестатистическое волшебное королевство, что за тридевять земель, некогда бывшее чуть ли не раем на земле грешной, а ныне, после смерти мудрого Правителя, терзаемое жаждущими денег и власти. Но не в этом самая большая беда, есть вещь куда более страшная: королевство наводнили полчища нечисти. И, как обычно, когда люди самостоятельно не могут справиться с подобной напастью, на помощь приходит старушка Судьба.

Одним самым обычным вечером, даже не подозревая о существовании друг друга, Воровка, Воин и Маг сплели свои жизненные пути. Не только в переносном, но и в прямом смысле этого слова — благодаря древнему загадочному артефакту под названием Trine, который бандитка хотела украсть, боец — защитить, а мастер духовной силы... лишь мимо проходил. Фактически, главный герой у нас один, но только как шампунь из рекламы — три в одном. По нажатию специальной клавиши мы, словно вервульф, обращаемся в нужного нам героя, более подходящего для определенной ситуации. Там, где бессильны Воин и Маг, с легкостью пройдет Воровка — и так далее. Быть универсалом — весьма удобно. Но нашим персонажам делить одну жизнь на троих не улыбается, и они хотят избавиться от подобного "дара" как можно скорее. Как нетрудно догадаться, цели они своей добьются, а по пути и королевство от злой напасти спасут.

Но путь их будет пускай и не самым долгим — не более шести часов, — но весьма тернистым и более чем опасным. Ловушки, бесконечно глубокие пропасти, страшная нечисть — эти и многие другие смертоносные вещи ожидают наших героев во время их увлекательных похождений по самым темным окрестностям Королевства. А побегать придется много, ведь, чтобы достичь заветной цели, необходимо собрать три древних артефакта, расположенных в дальних уголках волшебной страны.

Дорога наших подопечных пролегает через самую разную местность: богатые дворцы, темницы, пещеры, странные кладбища и прекрасные подводные миры. Каждая локация завораживает своими прекрасными пейзажами. От, в общем-то, двухмерного платформера (двигаться можно лишь в одной плоскости) поначалу не ожидаешь столь восхитительной картинки. И дело даже не в детализации персонажей и окружения (выглядят они просто замечательно), а в удивительном сказочном стиле и внимании разработчиков к мелочам. Антуражи полны необязательных деталей, будь то руины, обломки, мусор, украшения на стенах и прочее. Спецэффекты тоже весьма красочные и радуют глаз. На Trine просто приятно смотреть — не то что на некоторые игры, в которых за технологиями не видно ни классного дизайна, ни интересного стиля, ни интригующего мира. Пожалуй, почти как Trine выглядела бы Fable, будь она платформером.



Три богатыря

В одном Trine сильно проигрывает серии The Lost Vikings: так как на экране в одно время может быть только один персонаж, прямого взаимодействия между Воровкой, Воином и Магом не предвидится. Лишь последовательное применение определенных умений разных героев позволяет преодолевать самые разные препятствия.



Чем хорош Trine, так это интересными протагонистами. Они действительно разительно отличаются друг от друга. Взять хотя бы самого, казалось бы, банального персонажа — обычного воина, настоящего богатыря, мастера щита и меча. Любая драка для него словно праздник, а спасение родного Королевства от проклятия — святой долг. Вот только он постоянно голоден и жалуется на это при любом удобном случае, да и фигурой — вылитый Шрек.

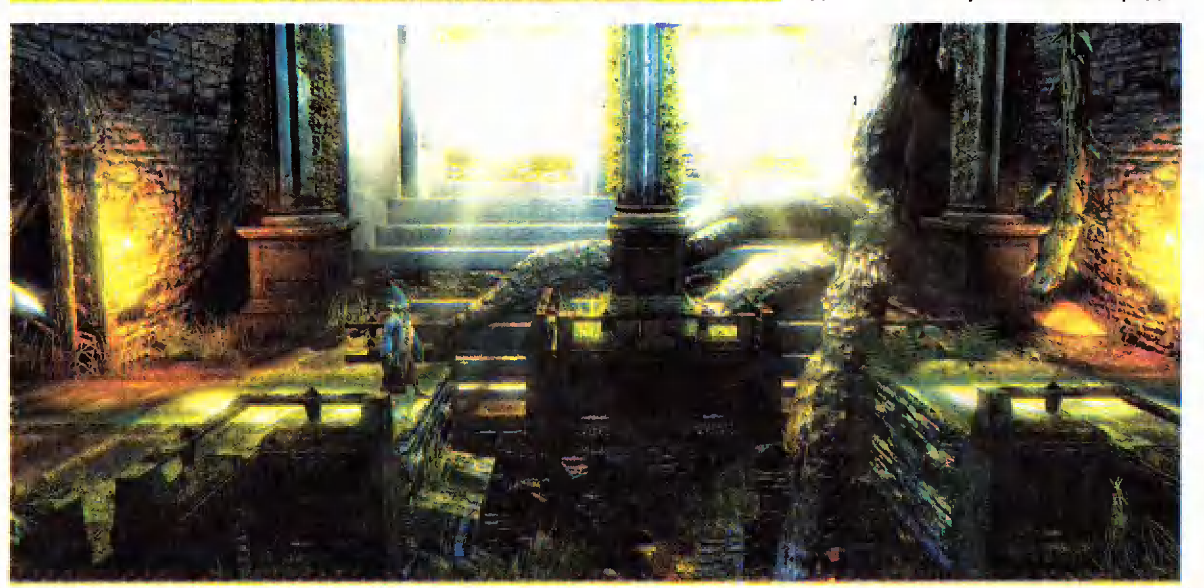
С другой стороны — Воровка. На вид — самая настоящая роковая женщина, прекрасна и опасна. Отлично управляется с гарпуном, с помощью которого можно почувствовать себя Человеком-пауком, и владеет луком не хуже Леголаса. Со временем именно Воровкой будет проще всего расправиться с толпой врагов.

Но интереснее всего играть, разумеется, за Волшебника. С ним Trine превращается в упрощенную версию Crayon Physics Deluxe. Зажав клавишу мышки, можно рисовать магические линии, которые затем материализуются в абсолютно реальные, осязаемые объекты. Правда, выглядят они почему-то весьма футуристически, да и выбор небольшой — лишь линии да кубики. Но прибавьте к этому возможность телекинеза и хорошую физику — и удивитесь, сколько можно наимпровизировать при хорошей фантазии. Разумеется, дабы любая задачка не решалась простым нагромождением ящиков, создатели ограничили количество объектов, которые можно "призывать" в мир проекта.

К тому же, всех героев можно прокачивать, изучая новые приемы и фокусы, и надевать на них разные полезные вещи, найденные в особых сундуках. Мелочь, а приятно.

Перед нами больше, чем инди, но меньше, чем полноценный коммерческий продукт. Trine — удивительная вещь, которая действительно заставляет вспомнить старые добрые времена. Эта игра, как и подобные ей, буквально приковывает вас к экрану. Олдскул — вот, пожалуй, наиболее точное определение. Trine цепляет каждым аспектом: геймплеем, атмосферой, персонажами. К тому же, игра вышла в очень удачное время — когда на прилавках никаких "тяжеловесов" еще нет, а весенние хиты уже пройдены. Словом, очень рекомендуем, особенно если вы соскучились по отличным платформерам.

P.S. Если что, на Xbox 360 и PlayStation 3 Trine должна выйти в третьем квартале этого года.



РАДОСТИ:

Затягивающий игровой процесс
Волшебная атмосфера
Интересные персонажи
Реалистичная физика

ГАДОСТИ:

Малая продолжительность
Отсутствие возможности кооперативной игры
Общее однообразие

ОЦЕНКА:

8.5

ВЫВОД:

Лучшая возможность скоротать парочку скучных вечеров со времени выхода World of Goo и Braid. Ненавязчивая, но невероятно увлекательная и красочная аркада.

Денис Щенников

ОБЗОР

Call of Juarez: Bound in Blood

МакКоллы идут!

Жанр: *FPS*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3*
Разработчик: *Techland*
Издатель: *Ubisoft*
Издатель в СНГ: *1С*
Название локализованной версии: *Call of Juarez: Узы крови*
Похожие игры: *Call of Juarez, Gun*
Мультиплеер: *LAN, Internet*
Минимальные системные требования: *процессор уровня Intel Pentium 4 с частотой 3,2ГГц или AMD Athlon 64 3500+; 1Гб (для Windows XP) или 2Гб (для Windows Vista) ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 6800 или ATI Radeon X1650; 4Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *процессор уровня Intel Core 2 Duo с частотой 2,5ГГц или AMD Athlon 64 X2 5200+; 2Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 8600GTS или ATI Radeon X1900; 4Гб свободного места на жестком диске*
Официальный сайт игры: *www.callofjuarez.com*

Было время, когда жанр "вестерн" пользовался невероятной популярностью. Правда, тогда еще и не пахло видеоиграми, но фильмов и книг про Дикий Запад было пруд пруди. Бум этого жанра пришелся на середину прошлого века. Тогда вестерны казались чем-то прекрасным, романтичным — сейчас же они далеко не так востребованы, как в 60-е. И, к сожалению, именно поэтому игрокам так редко выпадает возможность почувствовать себя крутым одиноким странником, чьим образом в лице Клинта Иствуда мы восхищались в "Хорошем, плохом, злом" и прочих картинах Серджио Леоне.

Одну из таких редких возможностей в 2006-ом году нам подарила Techland со своим Call of Juarez — образцово-показательным вестерном, в котором органично сплелись все обязательные атрибуты жанра: драки, стрельба в салунах, погони на лошадях, дуэли, сокровища индейцев и все в том же духе. Все это сложилось в невероятно целостную картину и подарило ощущение настоящего приключения на Диком Западе. Хотя и недостатков в Call of Juarez тоже хватало: не самые удачные stealth-миссии, корявый интеллект противников, дерганая анимация... Впрочем, все это не помешало нам насладиться в целом отличным проектом. Теперь же позвольте представить вашему вниманию Call of Juarez: Bound in Blood — лучшую вестерн-игру современности.

Когда-то мы были семьей...

Bound in Blood является приквелом к оригиналу и во всей красе показывает нам весьма печальную историю братьев МакКоллов — Рэя и Томаса. Начинается игра с ролика, в котором они, направив друг на друга револьверы, яростно спорят — вероятнее всего, из-за девушки. Напряжение невероятное: аниматоры поработали отлично — и невозможно не поверить в эмоции героев. Гнев, перекашивающий лицо одного, и твердая уверенность второго. Крики. Угрозы. Темный экран. Отчаянная мольба. Истошный вопль третьего, самого младшего брата по имени Уильям. Выстрел. "Когда-то мы были семьей..." — вещает Уилл. На этом моменте невероятно завидуешь тем, кто не играл в первую часть и понятия не имеет, что произошло за пеленой мрака. Знакомым с оригиналом людям же не составит труда догадаться о случившемся, но все равно сюжет Bound in Blood весьма интересен и, что важно, несет в себе смысл. Смысл, касающийся верности, долга, братства и веры. Веры в то, что Бог наблюдает за нами.

Первая миссия встречает нас взрывами и суматохой в окопах. Мы оказываемся на войне между Севером и Югом и боремся против янки. Уже в первые минуты начинаешь ощущать, что приквел — вещь явно более масштабная, чем оригинал, и созданная на куда большие деньги. Здесь постоянно что-то происходит — в основном, конечно, взрывается, ломается, горит, стреляет и прочее. Проект под завязку напичкан скриптами — и это не раздражает, как в каком-нибудь Legendary, а, наоборот, создает впечатление перманентного экшена на манер последних Call of Duty. Фактически, Bound in Blood — это смесь из неповторимой атмосферы первой части и бешеной динамики того же Modern Warfare. Сцены сменяют друг друга с фантастической скоростью: вот мы взрываем мост, вот вызволяем семью из собственного имения, оккупированного противниками, а вот уже мчимся под дождем на транспорте из города под градом вражеских пуль. И все это умещается в первые полтора часа. Можете представить, что же творится дальше.

Братья по крови

Как и в первой части, играть предстоит за нескольких персонажей. Но если в оригинале миссии были строго поделены между Билли и Рэем, то теперь выбирать, в роли кого выбивать дух из ставших на вашем пути "счастливчиков", почти всегда предстоит вам. Правда, теперь и разница между персонажами не такая разительная, как раньше. Рэй стреляет из двух револьверов, бросается динамитом, способен таскать пулемет и выламывать двери, а Томас предпочитает винтовку, владеет лассо, орудует луком и метательными ножами, а также карабкается по уступам. На деле же почти всегда все равно приходится ломиться напрямую через горы трупов. Каждый из братьев умеет входить в так называемый Concentration Mode — в этом режиме персонажи несколькими меткими выстрелами могут уложить всех врагов в поле зрения.

Не совсем понятно, почему Techland не включила в проект кооперативный режим прохождения, ведь большую часть времени герои действуют плечом к плечу. Есть ли способ передать родство между героями лучше, чем предоставить возможность поиграть в Bound in Blood в компании с верным товарищем?

Спагетти-вестерн

Bound in Blood можно полюбить уже только за отлично сохранившуюся атмосферу оригинала. Более того, в приквеле создатели сумели ее усилить через некоторые необязательные, но весьма приятные мелочи. Во-первых, это переработанные дуэли. Отныне камера во время честной схватки один на один висит за спиной героя и демонстрирует его руку и оружие. Мышкой мы управляем рукой, которую нужно держать как можно ближе к револьверу, чтобы затем — как только раздастся звон колокола — резким движением выхватить пистолет и вовремя спустить курок. Выглядит это более чем зрелищно и стильно.











Плюс, разработчики добавили в Bound in Blood много помещений, куда наши герои будут дружно вламываться, в красивом slo-mo расстреливая застигнутых врасплох недоброжелательных личностей. Стоит сказать Techland спасибо и за отличную систему укрытий. По сути, это доведенный до ума аналог из The Chronicles of Riddick: стоит нам вплотную подойти к какому-нибудь объекту, за который можно спрятаться, как персонаж автоматически "заныкается" и высунет оружие, не подставляясь при этом под пули и не приклеиваясь намертво к стене.

В груди Bound in Blood бьется четвертая версия собственного движка Techland — Chrome Engine 4. И, надо сказать, разработчики прекрасно над ним поработали. Местами игра выдает просто поразительной красоты пейзажи, модели персонажей проработаны до мелочей, а какие тут шикарные взрывы! Кое-где по уровню картинки Bound in Blood не сильно уступает даже Crysis — и при этом на максимальных настройках графики новый Call of Juarez шустро работает даже на средних машинах. Вот как нужно оптимизировать проекты.

При всех своих плюсах, Bound in Blood относится к той категории игр, которые вряд ли будешь пробегать дважды. Такова участь большинства линейных экшенов. Techland, видимо, это прекрасно понимала и сделала все возможное, чтобы прохождение запомнилось каждым кадром. Все локации просто изобилуют красивейшими сценами: взрывы, погони, дуэли... Жаль только, что кончается это счастье довольно быстро: уже через пять-шесть часов перед вами поплывут титры, но мозг при этом будет настойчиво требовать добавки. И тогда рекомендуем вам сразу же взяться за оригинал: пусть экшен в нем не столь яростный, но удовольствие от атмосферы вы себе точно продлите. Готовьтесь! МакКоллы идут!

РАДОСТИ:

Ураганные перестрелки
Потрясающая атмосфера вестерна
Высокая плотность действия
Красивейшая графика
Отличная оптимизация
Напряженные дуэли

ГАДОСТИ:

Одноразовость
Малая продолжительность

ОЦЕНКА:

8.6

ВЫВОД:

Взрывы, перестрелки в салунах, дуэли, погони, легенда о золоте вкупе с потрясающей атмосферой настоящего приключения на Диком Западе воплотились в лучший вестерн современности. Ждем Red Dead Redemption.

Обзор написан по PC-версии проекта

Денис Щенников

ОБЗОР

Overlord 2



Жанр: *TPA с элементами RTS*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3*
Разработчик: *Triumph Studios*
Издатель: *Codemasters*
Издатель в СНГ: *Новый Диск*
Похожие игры: *Overlord, серия Fable*
Мультиплеер: *LAN, Интернет*
Минимальные системные требования: *процессор с частотой 3,4ГГц; 1Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 6800 или ATI Radeon X1800XT; 5Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *двухъядерный процессор; 2Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 7900GTX или ATI Radeon HD2600XT; 5Гб свободного места на жестком диске*
Официальный сайт игры: *www.overlordgame.com*

В силу определенных причин сложилось так, что главные герои большинства фильмов, книг и игр должны быть положительными. Дескать, наблюдать и следить за ними гораздо приятнее, чем за плохишами. Но в последние годы расклад несколько изменился, особенно в кинематографе: "Угнать за 60 секунд", "Три икса" "Пираты Карибского моря 1-3" — в этих картинах центральные персонажи представляют собой нарушителей всевозможных законов, но им точно так же сочувствуешь и сопереживаешь, у них тоже есть эмоции и моральные принципы.

Постепенно дело дошло и до интерактивных развлечений. Лучше всех в плане постановки сюжета и характеров героев продвинулись, конечно же, Kane & Lynch: Dead Men. Однако там все было на полном серьезе — ну а что будет, если сделать персонажа самим воплощением Зла и подать это в шуточной форме? Из этого получится, как показали Triumph Studios, прекрасная и весьма своеобразная экшен-RPG с элементами стратегии, в которой сама идея плохих поступков преподнесена в пародийном стиле. Overlord обернулся не самой интересной, но запоминающейся игрой. Спустя два года последовало продолжение, в котором все сделано по принципу классических сиквелов, т.е. всего как можно больше.

Заснеженная английская средневековая деревушка. На дворе ночь, люди готовятся к новогодним праздникам, ничто не предвещает беды. А она пришла. И не одна. Виновниками того, что деревня была разрушена и сожжена дотла, стали маленький мальчик с горящими желтыми глазами и кучка маленьких то ли чертят, то ли гоблинов, которые громили все на своем пути, не забывая при этом подлизываться к своему свежеиспеченному хозяину. Первая локация Overlord 2 — явная пародия на Fable. Тоже мальчик, тоже деревня — только там, где в игре Питера Молинье был выбор относительно характера поступков, здесь альтернативы нет. Все разграбить, сжечь большую новогоднюю елку и сбежать от стражников, после чего приручить мохнатое одноглазое существо, а затем случайно провалиться под лед водоема.

Следующий кадр таков: вы смотрите из глаз еще не состоявшегося и, ко всему прочему, закованного в ледяную глыбу Повелителя и слушаете престарелого Гнарла, вашего духовного наставника. Поначалу "шаман" не очень доволен тем, что именно вы и есть "последняя надежда Зла". Но после того как забавный миньон зачитывает вслух список достижений героя (поджоги, грабежи, избиение мирных жителей), старый мудрец меняет свое решение и соглашается посвятить вашего Альтер эго в Повелители.

Как вы помните, в финале Raising Hell, дополнения к оригиналу, главного персонажа навеки заточили в темнице без шансов на досрочное освобождение. А в это время Славная империя — по всей видимости, шутка над Римской империей — совсем распоясалась и стала вести себя откровенно по-хамски: засаживает поля, которые вы сожгли, отстраивает разрушенные города, которые вы с таким усердием и тщанием уничтожали... Гнарла и нового Темного Повелителя такое положение дел категорически не устраивает — и они тотчас решают навести порядок, то есть снова все взорвать и спалить.

Старые знакомые снова в сборе

Это и есть завязка, после чего последует череда искрометных шуток и забавных ситуаций, в которых авторы высмеивают клише о добре, зле и многом другом. Одно из немногочисленных разочарований — отсутствие новых миньонов. Старые остались такими же смешными, но хотелось бы увидеть свежие классы. Впрочем, все четыре вида гоблинов настолько сбалансированы, что и не совсем понятно, нужны ли их новые типы. Коричневые представляют собой своеобразное пушечное мясо — они самые ходовые, атакуют подручными средствами, но не гнушаются пускать в ход кулаки. Затем идут красные существа, довольно метко бросающиеся фаерболлами. Третьи — синие, они же "водяные", а четвертые, зеленые — "лесные". Как вы, наверное, заметили, четыре названных цвета — синий, красный, зеленый и коричневый — идеально вписываются в раскладку геймпада от Xbox 360. Впрочем, играть с клавиатуры тоже вполне удобно — однако кое-какой недостаток перекочевал прямиком из оригинального Overlord. Речь идет о непосредственном руководстве передвижением миньонов. Для этого нужно зажать левую и правую кнопку мыши и вести "шестерок" в нужном направлении. Беда в том, что на практике сделать это не так просто, как рассказать. Зверинец слишком резко и быстро передвигается, а если нужно пройти по узкому проходу, то приготовьтесь изрядно помучаться: прихвостни отчего-то никак не могут сообразить, куда же им идти.

Зато с боевой системой все попрежнему хорошо. Обе Overlord — одни из тех редких игр, в которых от главного героя редко требуется активное участие. Вам нужно лишь подозвать к себе помощников, указать пальцем на цель — и те с радостными визгами побегут в атаку. Однако при встрече с боссами неожиданно просыпается тактическая глубина проекта. Как и в первой части, каждый босс — это что-то вроде головоломки. Огненных чертят поставить вдалеке, чтобы они атаковали на расстоянии, коричневых пустить в лобовую, зеленых науськать на использование своего фирменного сильного удара сзади, а водяных гоблинов оставить неподалеку: только они обладают крайне необходимой способностью воскрешать убитых коллег. Впрочем, последнее делать не обязательно: по миру разбросаны "шахты", с помощью которых можно призвать миньонов, восполнить запасы энергии, которая тратится на заклинания, и жизненной силы.

Как в сказке

Графика, как и раньше, хороша. Визуальный ряд в Overlord 2 не самый технологичный, но это случай, аналогичный тому, что был в Fable, в которой недостатки картинки только работали на атмосферу: уютные угловатые хижины, "необтесанные" модели — все будто бы пришло прямиком из сказки. Но это при том, что спецэффекты выполнены на высоком уровне, миньоны вкупе с главным персонажем отлично детализированы, а оптимизация — образцовая.

Сходство со сказками в этот раз просто поразительное. Кучи очевидных намеков на те или иные произведения нет, но все буквально пропитано сказаниями про хороших и плохих героев. Это как в The Bard's Tale, в которой уместились пародии на все клише про злодеев, драконов и спасение принцесс.

Кстати, разработчики слегка поторопились, говоря, что их игра является "симулятором злого Повелителя". Порой ваш подопечный совершает и добрые поступки, но это, правда, уже зависит исключительно от выбора игрока.

У Triumph вновь получилось сделать очень необычный проект, подкупающий своей оригинальностью: где еще можно наблюдать за визжащей толпой миньонов, которые с удовольствием и благоговейным трепетом выполняют любые ваши прихоти? Сиквел получился вполне стандартный, но и этого более чем достаточно: неповторимая атмосфера, великолепная озвучка гоблинов и превосходный юмор оригинала сохранены и приумножены. Правда, вместе с неоспоримыми достоинствами первой части в сиквел перешли и его недостатки. К примеру, игра осталась все такой же медлительной: хочется больше экшена, более быстрой смены событий и локаций. Но это уже придирки.

РАДОСТИ:

Появление мини-карты
Игра стала более сказочной
Атмосферная картинка
Великолепная оптимизация
Миньоны все такие же веселые
Отличная озвучка персонажей

ГАДОСТИ:

Игра может показаться слишком медлительной

ОЦЕНКА:

8.2

ВЫВОД:

Отличное продолжение добротной игры. Прихвостни все так же верны и преданы вам, они такие же веселые и забавные — а больше ничего и не нужно.

Обзор написан по PC-версии проекта

Станислав Иванейко

Диск предоставлен интернет-магазином www.game-online.shop.by





ОБЗОР

FUEL

Жанр: *аркадный автосимулятор*
Платформы: *PC, PlayStation 3, Xbox 360*
Разработчик: *Asobo Studio*
Издатель: *Codemasters*
Издатель в СНГ: *Новый Диск*
Похожие игры: *Motorstorm, Motorstorm: Pacific Rift, Pure*
Мультиплеер: *Интернет*
Минимальные системные требования: *процессор уровня Intel Pentium D с частотой 3,0ГГц или аналогичный AMD Athlon 64 X2; 1Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 7800 или ATI Radeon X1800 с 256Мб ОЗУ; 6Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *процессор уровня Intel Core 2 Duo с частотой 2,4ГГц или AMD Athlon 64 X2 4200+; 1,5Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 8800 или ATI Radeon HD 3800; 6Гб свободного места на жестком диске*
Официальный сайт игры: *www.fuel-game.com*



Каким бы нам ни показывали будущее, вся фантазия режиссеров, писателей и разработчиков чаще всего сводится к одному: все будет очень плохо. То на нашу планету прилетают злобные инопланетяне и, совсем обнаглев, хотят захватить Землю и попутно уничтожить всех homo sapiens. То из вконец засекреченных военных лабораторий вырываются страшные монстры. То из тех же самых военных лабораторий совершенно случайно происходит утечка крайне опасного вируса, и бравые американские пехотинцы снова спасают человечество, не задумываясь, заслуживает ли оно шанс на спасение, раз изобрело такое смертоносное вещество. Или на Землю будет надвигаться огромный метеорит, и лишь Брюс Уиллис сможет выручить планету. Или наводнение, вышедшие из-под контроля роботы, ядерная война, очередной финансовый кризис и, наконец, появление Кинг-Конга с Годзиллой...

Наиболее правдоподобный прогноз сделали товарищи из Asobo Studio: в их FUEL человечеству грозит постепенное истощение запасов природных ресурсов, в частности — нефти. По версии англичан, это приведет к войне за последние остатки "черного золота", но война будет весьма своеобразной: кому достанется канистра топлива, решит гонка. Именно поэтому на практически бескрайних просторах побережья Северной Америки собираются водители, которые устраивают соревнования на всем подряд — от мотоциклов до багги.

Гонка до последней капли топлива

По правде говоря, в игре нет и намека на сюжет. Авторам просто нужно было как-то объяснить, кто гоняется, за кем гоняется и почему гоняется. Сразу же становится заметен главный приоритет разработчиков — то, к какому проекту они стремились максимально приблизить свое творение. Это, конечно же, PS3-эксклюзивный Motorstorm. Только в Motorstorm царили такие безумие, драйв и атмосфера, которые заставляли играть вновь и вновь. Только в Motorstorm хотелось зажать кнопку "нитро" и не отпускать ее, пока до взрыва транспортного средства не останется меньше секунды. Ко всему этому добавлялось большое количество классов техники, соревнующихся на одной трассе. Никаких скучных кольцевых заездов — только бездорожье, множество развилок и настоящая грязь. Именно в Motorstorm появился "честный" деформируемый ландшафт, и именно в Motorstorm он пришелся как нельзя кстати: проехав перед мотоциклом на мощном джипе, вы оставляли за собой колею, в которую мог попасть сидящий на хвосте пилот, в результате чего замедлить ход либо вообще упасть.



Вторая часть, получившая подзаголовок Pacific Rift, только закрепила успех и сделала Motorstorm еще краше и лучше. По идее, в FUEL должно было быть все то же самое, только с поправкой на гигантские открытые пространства: благодаря ним игра даже попала в Книгу рекордов Гиннеса. Вот только никакие из перечисленных "фишек" Motorstorm во FUEL не попали. Множество развилок на каждой трассе лишь помогает проекту демонстрировать ужасный ИИ: соперники выбирают самый короткий маршрут до финиша и едут по нему никуда не сворачивая. Обогнать такой "паровозик" элементарно, тем более что оппоненты даже не таранят вас.



Конечно, есть и приятные моменты. Например, соревнования, в которых нужно проехать через всю территорию. Представьте: вы начинаете гонку в тропическом лесу, где полыхает пожар, затем начинается дождь — и машины едут медленнее, после чего вы обнаруживаете возле себя смерч, куда может затянуть автомобиль. Но это — единичные случаи. Огромное игровое пространство поначалу вызывает навязчивое желание побывать в каждой его части, проехаться по каждому трамплину, но вскоре выясняется, что в мире FUEL просто нечего делать. В особо укромных уголках можно найти всякую ерунду вроде уникальных раскрасок для транспортного средства, но тратить на это время согласится далеко не каждый. И это при том, что в качестве примера для подражания есть Burnout Paradise и последние игры серии Need for Speed, в которых свободный мир пришелся очень кстати — просто потому, что там было чем заняться. FUEL же — потенциально интересная локация, которая мертва. К тому же, не самая логичная система навигации отпугнет даже тех немногих, которые захотят колесить по безжизненным пустошам в поисках новой наклейки на бензобак мотоцикла.

Самое интересное, что скучные поездки от одной гонки к другой можно пропустить. Спрашивается: зачем нужно было создавать абсолютно не нужные пустые пространства? Motorstorm прекрасно обходился без них, и это не помешало стать ему одним из лучших гоночных проектов.

Неверность традициям

Единственное, что в игре действительно удалось, это визуальная часть. В гоночных проектах от Codemasters графика всегда находилась на очень достойном уровне, и FUEL это лишь в очередной раз подтверждает. Пейзажи будто бы сошли с картин, солнце действительно слепит, а ураган выглядит устрашающе: от деревьев отлетают ветки, которые так и норовят попасть в ваше транспортное средство, да и вспышки молний и раскаты грома получились на редкость реалистичными. Чего совершенно не скажешь об анимации и всем остальном. Во всех гонках — неважно, в симуляторах или аркадах — должны быть безупречные движения подвески и более-менее достоверное поведение автомобилей на трассе. Во FUEL ничего этого нет. Машины двигаются слишком резко, будто бы в них напрочь отсутствуют рессоры, их подбрасывает высоко в воздух даже на маленьких кочках, а поведение "железных коней" слишком вялое и неотзывчивое, хотя в аркадах все должно быть наоборот.

Деформируемый ландшафт отсутствует, что тоже не очень-то радует. Средства передвижения оставляют за собой колею, но она остается лишь никак не влияющей на геймплей текстурой. Слишком много блюра — порой не видно ничего, кроме центральной части изображения. Если ехать на мотоцикле или квадроцикле, то при высоких прыжках гонщик будет автоматически исполнять трюки, которые, надо признать, хорошо прорисованы. Но, опять же, почему они выполняются сами по себе, почему авторы не дали возможность выбора игроку?

Однако квинтэссенция нелепости детища Asobo Studio, на наш взгляд, кроется в его саундтреке. Зачем в веселой и адреналиновой аркаде, чем и должна была быть FUEL с самого начала, медленные гитарные переборы? Сюда так и просятся звуковые дорожки из Burnout, FlatOut, Pure и Motorstorm. Но — нет.

Окончательно добивает управление. Понятно, что перед нами — мультиплатформенный проект, а от таких вещей всегда ждешь подвоха. Но такой раскладки на клавиатуре представить не мог никто. Газ — это, оказывается, "пробел", а тормоз — "левый Ctrl".

Итог довольно печален. Нудные гонки с гигантской территорией обернулись нелепой пародией на все лучшие аркадные автосимуляторы последних лет. Больше всего FUEL похожа на Motorstorm, что и понятно: превзойти его по драйву не смог пока что ни один проект, даже Burnout Paradise. Однако если вы не играли в названный PS3-эксклюзив, то ближайшим ориентиром можно с некоторой натяжкой назвать Pure, которая также на голову выше творения Asobo Studio и Codemasters. В любом случае, FUEL — просто плохая игра.

РАДОСТИ:

Красивые пейзажи
Огромная территория
Природные катаклизмы как препятствие

ГАДОСТИ:

Мертвая территория
Кошмарная анимация
Игра слишком простая
Нет чувства скорости
Ужасная музыка
Неудобное управление

ОЦЕНКА:

5.1

ВЫВОД:

Мало кто ждал от Codemasters, одного из лучших издателей гоночных игр, такой халтуры. Во FUEL сложно найти самый главный недостаток: здесь плохо практически все. Прямо как в будущем, которое нам показали.

Обзор написан по PC-версии проекта

Станислав Иванейко





ОБЗОР

Street Fighter 4

Жанр: *файтинг*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3*
Разработчик: *Capcom*
Издатель: *Capcom*
Издатель в СНГ: *1С*
Похожие игры: *классические файтинги*
Минимальные системные требования: *процессор уровня Intel Pentium 4 2,0ГГц; 1Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 6600 или ATI Radeon X1600 с 256Мб ОЗУ; 10Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *процессор уровня Intel Core 2 Duo 2,0ГГц; 2Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 8600 или ATI Radeon X1900 с 512Мб ОЗУ; 10Гб свободного места на жестком диске*
Официальный сайт игры: *www.streetfighter.com*

В необъятном, неуловимом и постоянно меняющемся потоке самого разного и разнообразного порой можно выделиться просто тем, что в нем появился именно ты. Такой, какой есть. Редкая птица, перелетевшая середину Днепра. Динозавр, залетевший на киберпанковскую вечеринку. Археоптерикс посреди стада гендерно правильных, генетически выведенных выхухолей нового поколения. Практически такой, каким был раньше. Притягивающий к себе внимание лишь фактом того, что перелетел, залетел, появился — и остался. Перманентный в своей сути.

В потоке клише, пародий, жановостей и псевдопостмодернизма (которого как бы нет, но надо думать...) выплыл Street Fighter 4. Не заслуживающий столь пафосного вступления, но слишком... интересный, чтобы довольствоваться сухим игрожурским "современным фольклором".

— Ты изнасиловал мою собачку! — FIGHT!

Стремительнее подлой пули из револьвера производства "Смит энд Вессон" 1926-го года, выпущенной в темном закоулке на Тисовой улице банковским клерком Джоном Смитом 1855-го года рождения. Смертоноснее цианистого калия, проглоченного из тайной ампулы, спрятанной под языком американского дипломата Караба Амабо, круто уложенного в чемодане, летевшем в Рио-де-Жанейро чартерным рейсом из Сингапура. Таков ваш удар. Только надо достать джойстик и нажать нужные кнопки.

Когда слишком жадный, чтобы тратить деньги на специальную технику для игр, и приходится в который раз убивать время в знакомую уже много-много лет Guilty Gear X, явление Street Fighter на избитый, поцарапанный в самых необычных местах компьютер кажется слегка параноральным. И этим событием, едва ли не историческим масштабов, схожим с не-первым Крестовым походом, его выдающейся частью, самой весомой, значимой и заметной — этим великие дела ограничатся. В остальном он уверенно остается прежним "Уличным бойцом" со всеми его особенностями. Фанаты уже достали джойстики и нажимают нужные кнопки. Бац-бац! Бдыж-бдыж!

Почти два десятка харизматичных и не очень персонажей на любой вкус. Девочки выбирают мускулистых мальчиков. Мальчики выбирают грудастых девочек. Остальные останавливают свой выбор на местных невероятных халках и прочих чудиках из семейства гуманоидных. Большая часть борцов прибыла из приставочного прошлого, доставляя знатокам ностальгическую радость и прочие старческие утехи. Вопреки бытовой логике, из них не сыплется песок, создавая гигантские карьеры. Наоборот, пенсионеры активно утрамбовывают новичков, заставляя их грызть гранит. Просто грызть гранит.

— Странно, но рубашка чистая и совсем не пахнет... — FIGHT!

Впрочем, если достаточно наловчиться в заковыристых, еще более заковыристых и пальцеломающих комбинациях, существует немалый шанс опровергнуть это утверждение. Надо лишь поставить кибернетические протезы вместо рук или просто не наиграться в Soul Calibur или Tekken настолько, чтобы местное управление показалось неудобным и корявым. Моментально реагируйте, блокируйте и по возможности думайте, куда нажимать, куда бить, куда нажимать, куда бить, куда нажимать, куда... И по циклической. Где-то в этот промежуток времени — между моментом, когда вашего Альтер эго в онлайне разобрали на запчасти, прежде чем вы успели понять происходящее, и моментом, когда находящийся при смерти искусственный интеллект внезапно взлетел с безумным лицом вверх и на фоне фейерверка разбил вдребезги вашу уверенность в победе, — вдруг мелькнет мысль, что мир не так прост, как кажется, а одиночное прохождение придумали для неудачников. Чтобы учились.

Для них же придумали новенькую штуку — Ultra Combo. Чем больше ударов вы пропускаете, тем быстрее доходите до кондиции, чтобы смачно врезать противнику в челюсть или куда еще. А для мастеров джойстиков, у которых с реакцией и чутьем полный порядок, — Focus Attack, прием одинаково мощный и рискованный, т.к. при неудаче дает подлую и обидную лазейку сопернику. Не успеете спохватиться — как... Бдыж-бдыж! Бац-бац!

Быстрее, еще быстрее, еще, еще. Вторым этапом на пути к стремительному покорению мира становится аркадный режим. Фактически ничем не отличающийся от "не-аркадного", он ставит перед носом таймер, цифры в котором должны перестать двигаться из-за вас, а не наоборот.



— Maybe, f*ck, baby? — FIGHT!

В высокой степени стереотипный. Показательно анимешный. Прекрасные двухмерные задники обрастают трехмерными элементами — подобно неподвижным скалам, обрастающим кораллами и всякой губкоподобной мало двигающейся живостью.

Аутентично. Старомодно.

Вы выходите биться на аренах, так яростно отличающихся друг от друга. Жизнерадостная, залитая солнечным светом поляна под мостом словно вылезла из одного знаменитого аниме — и кажется, что сейчас выскочит губастая девочка с железной собачкой, хрущей абсолютно все. Сибирская железнодорожная станция как символ России — не хватает пьяных завываний под распитие странного и опасного напитка Vodka. Выжженная солнцем взлетная полоса со сверкающими самолетами и шастающими туда-сюда ненамеренными зрителями: вроде еще миг — и из-за угла появится Говард Хьюз. Или вот вся такая зеленая-презеленая — это джунгли. Или вот — скандирующие ряды человеков на трибунах, плазменные экраны, ограды, объявления, прожекторы, гладкая, вымытая арена. Или — какой-то восточный храм. Или — вершина горы Рок после культурной экскурсии на нее двух вредных товарищей с кольцом и одного чисто мордовского интеллигента.









Вы выходите биться под пафосные речи и истошные крики. В дополнение к этому задорно звучат ремиксы старых музыкальных тем серии, на смену им приходят J-rock и J-pop, а затем и вовсе может зазвучать какой-то "привет стилю диско".

Вы выходите биться трехмерными героями, вышедшими из разукрашки, чья угловатость — это не всегда криворукость и бездарность дизайнеров, а стиль. От их телодвижений брызжут искры, раскаленный воздух рассекается, трещит по швам. Очередной галактический калейдоскоп красок. Оживший интерактивный мультфильм, где эта интерактивность — главный сюжет и единственная мораль. Махать руками, потому что надо махать. Крутить, вертеть, крошить, взрывать хлопушки, пускать фейерверки, включать спецэффекты и выделывать трюки. Бойцовский цирк на выезде.

Вы выходите биться — прочее теряет значение.

РАДОСТИ:

Стильно
Бодро
Классично
Приятный саундтрек
Лучшие наработки серии
Любопытные новшества
Динозавровость

ГАДОСТИ:

Это не казуально
Это не шаг вперед
Новые персонажи слабоваты

ОЦЕНКА:

8,0

ВЫВОД:

Сборник всех Street Fighter в одном лице. Не особо требовательный к железу, но не к игроку. По большей части, ориентированный на поклонников и не стремящийся упрощаться на радость казуалам, как это часто сегодня происходит. Яркий, инфантильный файтинг, однако привлекающий к себе внимание не столько своими достоинствами (или недостатками), сколько принадлежностью к одному из редчайших жанров на персональных компьютерах.

Обзор написан по PC-версии проекта

Гоша Берлинский
Диск предоставлен интернет-магазином www.game-online.shop.by

ОБЗОР

Bionic Commando

Жанр: *TPA*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3*
Разработчик: *GRIN*
Издатель: *Capcom Entertainment*
Издатель в СНГ: *1С*
Похожие игры: *Prototype, Spider-Man: Web of Shadows*
Минимальные системные требования: *процессор уровня Intel Core 2 Duo E4600 или AMD Athlon 64 X2 5200+; 1,5Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 7800 или ATI Radeon X1900; 8Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *процессор уровня Intel Core 2 Quad Q6600 или AMD Phenom X4 9500; 2Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 9800GTX+ или ATI Radeon HD3850; 8Гб свободного места на жестком диске*
Официальный сайт игры: *www.bioniccommando.com*

Оживлять классику в последнее время стало модно. И удивительно, почему до нее не добрались раньше — ведь сколько было в стареньких играх на первобытной NES идей, гениальных в своей простоте, но не использованных на все сто процентов! Тогда технологии не позволяли — но теперь, в век многоядерных процессоров и AGEIA PhysX, на многие, казалось бы, каноничные вещи можно взглянуть под абсолютно другим углом.

Он не Человек-паук и даже не герой...

Вышел оригинальный Bionic Commando еще на древних "корчах" вроде Amiga, Atari ST, и ZX Spectrum в бородатом 1987-ом, а год спустя появился его "полусиквел" на "Денди" (она же NES). С виду перед нами был классический платформер, но весь процесс был завязан на чудо-руке главного героя по имени Натан Спенсер, которая пуляла тросом и позволяла не только преодолевать препятствия, но и расправляться с врагами не хуже проверенного огнестрельного оружия. Приключения Спенсера весьма порадовали публику, но, к сожалению, до статуса культовой — вроде серии Contra — игра не дотянула.

И вот, два десятка лет спустя, в Capcom пораскинули мозгами да решили снова подключить электричество к механической руке Натана. Сперва на наш суд выдали великолепный ремейк оригинала, показавший, что платформеры-то еще живее всех живых. Теперь же мы имеем честь ознакомиться с полноценным сиквелом.

Со времени хэппи-энда первой части минуло несколько долгих лет. За это время многое успело измениться. Всех биосолдат, у которых какие-либо конечности были заменены на механические, признали вне закона, конфисковав у них ненатуральные части тела. Отказавшихся подчиниться либо убили, либо засадили в тюрьму, а некоторым все-таки удалось сбежать от властей. Спенсер же кукует в камере, дожидаясь приведения в исполнение смертного приговора. Но, к нашему счастью и огромному сожалению врагов добровольно-принудительной демократии, героя освобождают для выполнения особого задания. Гигантский мегаполис Вознесение был отправлен в воздух ужасным взрывом, а по городу — точнее, по его полузатопленным остаткам — теперь вольготно расхаживают террористы, некоторые из которых — сбежавшие биосолдаты. Хотя недолго им разгуливать осталось, ведь Натан Спенсер снова взялся за свое любимое дело — решать проблемы. Грубыми методами.





Размахнись плечо, полети рука

Натан — личность, принадлежащая тому типу людей, которые постоянно оставляют за своей спиной горящие обломки, горы трупов и килограммы свинца. Хотя зачастую главный аргумент Спенсер в споре с врагом — не огнестрельное оружие, а механическая рука, на которой, как и прежде, и строится весь игровой процесс. Bionic Commando — это проект, целиком и полностью держащийся на одной идее, в данном случае — на механической конечности. Благодаря одной лишь возможности выстреливать трос она поможет и супостатов на тот свет отправить, и путь пробить, и препятствие преодолеть, и пропасть перелететь. Разве что кофе не сварит и поп-корн не приготовит. Правда, из-за ее тяжести герой в считанные секунды идет ко дну, словно якорь, так что от воды стоит держаться подальше.

Запас трюков по сравнению с оригиналом внушительно расползся. GRIN предлагают нам возможность чуть ли не жонглировать оппонентами, не прибегая к пистолетам, автоматам и прочим гранатометам. Можно притянуть неудачливого солдата Био-Рейха к себе и прибить стальным кулаком. Можно подбросить негодяя в воздух и швырнуть его в пропасть. Но лучше всего — использовать оппонентов в качестве снарядов. Простор для маневров и импровизации разработчики оставили немаленький. Главное — выполнять все быстро и точно. Желательно продумывать действия заранее, ведь стоит засидеться на месте — и смертоносная пуля настигнет вас очень скоро. Натан хоть и строит из себя крутого парня и может сигануть с высоченного небоскреба навстречу земле, но отдает богу душу буквально после пары-тройки попаданий. Некоторые враги же способны слопать с десяток пуль и продолжать при этом вести активные боевые действия. Хотя под боевыми действиями в нашем случае подразумеваются упрямые набеги в лоб и — в моменты озарения — прыжки в сторону от очереди раскаленного свинца. На большее обделенные умом бедолаги не способны. Только стреляют по-читерски метко, что в сочетании с "живучестью" Спенсера аукается нам частым созерцанием надписи "Загрузка".

Благо, загрузки хоть и частые, но весьма недолгие. Моторчик, бьющийся в груди Bionic Commando, очень даже шустрый и может выдавать прекраснейшие пейзажи разрушенного города без проседаний fps. Это уже второй проект за месяц с классной картинкой и прекрасной оптимизацией: вспомним Call of Juarez: Bound in Blood.

Игра линейна, словно рельсы. Правда, широкие рельсы. Bionic Commando пусть и проходится строго по принципу "от точки А до точки Б по проложенному пути", не переживайте: некислые просторы для полетов при помощи выдвижной руки разработчики нам оставили. Локации весьма обширные и иногда даже многоэтажные — есть где поиграть в Человека-паука. При этом детализация окружения выше всяких похвал: урбанистические пейзажи, разломы, ночные джунгли — эти картинки запомнятся надолго.

Но все-таки Bionic Commando кое-чего не хватает, чтобы вырваться из разряда хороших, крепких проектов в высшую лигу. Сюжет штампованный и клишированный, а "типа, неожиданные" ходы можно легко предсказать. История, конечно, оправдывает происходящее на экране, но не более того. Единственный плюс: сценарий выдержан в духе оригинала, и те, кто помнят Bionic Commando образца 1988 года, будут этому рады.

Периодически не хватает проекту и разнообразия. Разработчики могут послать нас уничтожить базу террористов, разобраться с парочкой летающих роботов, преодолеть пару пропастей и в конце уровня стравить Натана с гигантским механическим червем, а могут и заставить полчаса банально бегать по какой-нибудь пещере. Виды противников, опять же, можно пересчитать по пальцам одной руки, а боссов для подобной игры маловато.

Хотя в целом Bionic Commando — качественная и увлекательная игра. Может, если бы разработчики не тратили силы и время на Wanted: Weapons of Fate и Terminator: Salvation, вышло бы еще лучше. Впрочем, и так видно, что Bionic Commando явно был приоритетным: разработчики уделили очень много внимания мелочам. К примеру, уже вступительное меню выглядит очень стильно и необычно, те, у кого остались сохранения от Bionic Commando: Rearmed, будут приятно удивлены, а главная музыкальная тема, играющая во время жестоких схваток, создает нужное настроение и заставляет вспомнить "Скалу". И на PC наш сегодняшний гость подоспел очень вовремя. Словом, в сезон засухи GRIN преподнесла нам отличный подарок.



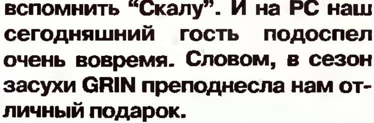
РАДОСТИ:

Механическая рука
Интересный геймплей
Возможности для импровизации
Красивая графика
Отличная оптимизация

ГАДОСТИ:

Наличие скучных моментов
Мало видов врагов
Слабый сюжет

ОЦЕНКА:



ВЫВОД:

Увлекательный TPA, способный легко развеять скуку в период отсутствия интересных релизов. Да и баловство с механической рукой долго не надоедает.

Обзор написан по PC-версии проекта

Денис Щенников

КИНО

Ледниковый период 3: Эра динозавров

Название в оригинале: *Ice Age: Dawn of the Dinosaurs*
Жанр: *приключения, комедия, анимация*
Режиссеры: *Карлос Салдана, Майк Трумейер*
В ролях: *Рэй Романо, Джон Легуизамо, Денис Лири, Куин Латифа, Саймон Пегг, Шон Уильям Скотт, Крис Уэдж, Карен Дишер*
Продолжительность: *94 минуты*

"Я как-то проснулся, а у меня жена — ананас..."
Бак, "Ледниковый период 3"



Иногда скептицизм превращается в норму жизни. Вспомните, какое у вас поначалу складывается отношение к сиквелу какого-нибудь успешного фильма, не говоря уже о триквеле. "Получится плохо", "Продолжения всегда хуже оригиналов", "Да это просто деньговыжималка" и так далее. И действительно, примеров по-настоящему удачных продолжений очень и очень мало. Однако, как известно, из каждого правила есть свои исключения, и серия "Ледниковый период", к счастью, как раз к таким исключениям и относится.

Первая часть мультфильма появилась на свет в далеком 2002 году из недр студии Blue Sky, которую "Ледниковый период" прославил и поставил в один ряд с такими титанами анимационного кино, как DreamWorks и Pixar. В плане графики Ice Age отставал от тогдашних работ вышеназванных контор, но брал неповторимой атмосферой и запоминающимися персонажами. Зрители попадали в мир льда, снега и холода — суровый, но веселый. В мир со множеством интересных существ, среди которых — вечно хмурый мамонт по имени Манфрид, или, если сокращенно, Мэнни, бесшабашный ленивец Сид, хитрый и отважный тигр Диего, а также герой, который стал визитной карточкой серии, — безумная саблезубая белка Скрэт, вечно охотящаяся за неуловимым орехом.

Вторая часть, получившая подзаголовок "Глобальное потепление", вышла в прокат лишь четыре года спустя. Несмотря на все свое очарование, интересный сторилайн о выживании перед лицом природного катаклизма, а также появление новых героев — братцев-опоссумов и мамонтихи Элли, — сиквел не смог достигнуть той планки, которую установил первый мультфильм. Это породило море опасений касательно третьей части. И вот "Эра динозавров" настала.

Сюжетно триквел еще меньше оправдывает свое основное название "Ледниковый период", ибо льда в нем как раз совсем немного. Со времен "Глобального потепления" в хорошо знакомой нам компании произошли серьезные изменения. Парочка мамонтов ждет прибавления в семействе, в свете чего Мэнни превратился в нервного и дерганного папашу. Диего ни с того ни с сего осунулся и впал в глубокий кризис личности, размышляя на тему того, не стал ли он среди всей этой честной компании слишком вялым и не села ли эта честная компания ему на шею. Скрэт все так же с выпученными глазами гоняется за орехом, однако внезапно обнаруживает *ее* — белочку-летягу Скрэтти, такую пушистую, красивую... и нагло стыривщую его прелесть — орех! Конфликта не миновать!

Ну а Сид внезапно захотел создать свое племя. Случайно провалившись под лед, он попадает в гигантские пещеры, где находит три яйца. Обрадованный, он рисует на них мордочки, дает им имена — Желток, Белок и Яйко — и с гордостью заявляет, что он теперь тоже отец семейства. Вскорости из яиц вылупляются самые настоящие динозаврики, что приводит ленивца в неописуемый восторг. Да только вот не все рады такому повороту событий, и за своими потерянными детенышами в мир снега и холода громовой поступью врывается мамаша-динозавриха. Рассерженная поведением Сида, она просто и без затей хватает бедолагу и вместе с детенышами уносит его куда-то под лед. Сид, конечно, своими выходками всем порядком надоел, но друзья ведь на то и друзья, чтобы помогать в беде, и вся пачка наших героев отправляется в поход, который приведет их в совершенно незнакомый мир, скрытый под ледником. Мир тропических джунглей. Мир динозавров.

Как видно, сюжет не блещет оригинальностью. Он прост и предсказуем, но в данном случае это только плюс, ведь такая сказка будет приятна и понятна всем — и взрослым, и детям. Создатели мультфильма провернули испытанный финт ушами: соорудив простую и незамысловатую историю, они максимально разнообразили само повествование. А это значит, что впереди наших героев ожидают путешествия по красивым, но опасным джунглям, знакомства с новыми персонажами, дерзкие схватки и даже погоня с участием птеродактилей под "Полет Валькирии". Но, что самое главное, помимо всего этого драйва, сюжет еще и успевает поднять важные и нужные вопросы о дружбе, любви, преданности и семейных отношениях, причем делает это без навязчивого морализаторства.

Еще одна отличительная особенность "Эры динозавров" — юмор, которого тут предостаточно. Помимо пары крысобелок, немалую долю в это вложил и новый персонаж — охотник на динозавров, ласка Бак. Он уже долго живет в поземном мире, приспособился к его суровым реалиям и, кажется, тронулся умом. Смотреть на его выкрутасы и слушать его монологи — сплошное удовольствие. Трудно поверить, но авторам нового Ice Age удалось создать действительно смешной мультфильм, в котором ситуационный юмор удачно переплетается с юмором разговорным и при этом не скатывается до пошлости или чрезмерной "взрослости", как это было, например, в "Шреке Третьем". Детей на "Эру Динозавров" можно вести смело. Есть, правда, пара моментов, которые юным зрителям будут непонятны, но они картины не портят.

Напоследок поговорим о технической стороне вопроса. Графически мультфильм просто отличный, особенно если смотреть его в 3D-очках: сочные краски, ровная анимация, красивые пейзажи. Музыка, написанная мастером саундтреков для мультфильмов Джоном Пауэллом, идеально вписывается в происходящее на экране действие. Не подкачала и русская озвучка, в работе над которой принимали участие многие звезды. Особенно порадовал Бак, заговоривший голосом Вадима Галыгина.

По сумме впечатлений картина далеко обошла "Глобальное потепление" и вплотную подобралась к первой части. "Эра динозавров" — отменный семейный мультфильм, который хочется порекомендовать всем и каждому. Позитив гарантирован.

P.S. Любовь или орех? Вам кажется, что ответ очевиден? Как бы не так...

Алексей Апанасевич

Джонни — Бешеный Пес

Не хочешь умирать — не родись на свет

Название в оригинале: *Johnny Mad Dog*
Жанр: *военная драма*
Режиссер: *Жан-Стефан Совэр*
В ролях: *Кристоф Мини, Дейзи Виктория Венди*
Продолжительность: *97 минут*

Насилие. Что движет таким же человеком, как мы, когда он берет в руки автомат и направляет ствол на себя подобного? Безумие — то, как мы это называем. Все ярлыки и слова отходят в сторону, когда в дело вступает настоящая собачья свора, не приемлющая законов даже в своей среде. Это фильм о психах, дикарях и сумасшедших. Но прежде всего это фильм о человеке. В фильме рассказывается о гражданской войне в одной из африканских стран. Банда повстанцев-подростков, возглавляемая Джонни по кличке Бешеный Пес, безжалостно выполняет приказы своих генералов, расстреливая мирное население, захватывая поселки и города, уничтожая все на своем пути. В банде Джонни уйма таких же, как он, пятнадцатилетних подростков-головорезов. Есть негритенок по кличке Плохой Совет, который не раздумывая палит в священника. Есть Маленький Дьявол, патрулирующий вместе со всеми улицы разрушенного города с АК-47 через плечо и старым магнитофоном, из которого доносится американский "черный" рэп в стиле RZA. Есть Юный Майор, насилующий женщин и грабящий пожилую супружескую пару...Каждый из них может сказать, что у него нет семьи и нет имени и что воевать он начал в десять. Каждый из них живет под девизом "Нет смерти, нет покоя". Это свора бешеных псов.

"Я спросил, что у него в корзине. Он ответил — лимоны... Там были апельсины. Я его застрелил". "Джонни — Бешеный Пес" — это бесконечный удар по вашей психике. Нормальное, обыденное сознание подвергается шоку с самых первых кадров. Сын под прицелом пятнадцатилетнего боевика стреляет в отца. Да чего стоит один только внешний вид повстанцев! У одного к спине прицеплены потрепанные крылья, второй шастает в красном шлеме от итальянского мопеда, третий полфильма разгуливает в свадебном платье, в нем же убивая женщин и стариков. Плохой Совет и вовсе на протяжение большей части картины тащит на своей спине присвоенную тощую свинью. Все это сопровождается бесконечной пальбой в воздух, криками и фразами типа "Плохо, что вы родились не здесь. В следующий раз родитесь здесь".

Но все эти сцены, все это безумие и грязь совершенно оправданны. Почему? Все это правдоподобно. Все это реально. Все, что творится на экране, происходит и в настоящей жизни, пока вы сидите на своем мягком диване и попиваете горячий ароматный кофе. И у вас есть два варианта: посмотреть первые десять минут фильма, сказать что-нибудь вроде "Господи, какой кошмар" и переключиться на ТНТ или продолжать созерцательно патрулировать грязные, полные насилия и ужаса африканские улицы вместе с компанией ненормальных малышей. Это как красная и синяя пилюли из "Матрицы". Выбор за вами.

В "Джонни — Бешеном Псе" смешаны уличное безумие — собачье безумие — и война. Знаете чувство, когда в темном переулке вы видите несколько дворняг, устремивших на вас свои бешеные глаза? Вы не знаете, чего от них ожидать, и поэтому не знаете, что делать. Такое же чувство вам придется испытывать весь фильм. Чувство дискомфорта. Чувство того, будто что-то нахально влазит в ваш спокойный мир. Чувство глубокого, бесконечного нокдауна. Чувство отвращения к войне и ко всему происходящему на экране.

"Нет людей — нет войны". У Ремарка есть роман "Возвращение", рассказывающий о том, как солдаты приходят с полей боя и обнаруживают, что им было комфортнее в окопе, чем дома с матерью, в институте на лекции или с девушкой в баре. В этом-то и скрыт один из невидимых ужасов войны. Человек, который всю молодость провел с автоматом в руках, всегда будет смеяться над моралью. Но каждой войне когда-нибудь приходит конец, и Джонни останется без дела. В пятнадцать лет.

Этот фильм уже снискал свою славу, получив несколько престижных премий — приз "Надежда" программы "Особый взгляд" на Каннах и гран-при за лучший фильм на втором Международном фестивале современного кино "Завтра". Это радует. Редко дикие пляски у костра за границей безумия получают награды.

"Когда-нибудь и бешеную собаку пристрелят у забора". Жан-Стефан Совэр оставляет нам пространство для раздумий, в конце ленты направляя на Бешеного Пса дуло автомата. И у нас вновь есть два пути — спустить курок либо опустить оружие. Здесь выбор за каждым, хотя есть одна подсказка: было ли вам хорошо, когда в фильме то и дело спускали курок?

Павел Павленко

КИНО

Антихрист

Название в оригинале: *Antichrist*
Жанр: *драма, ужасы*
Режиссер: *Ларс фон Триер*
В ролях: *Уиллем Дефо, Шарлотта Генсбур*
Продолжительность: *109 минут*

Фильм, подвергшийся разносам критиков на различных кинофестивалях и омраченный уходящими из зала посреди сеанса зрителями, неминуемо пробуждает любопытство в массах. Неординарность, некоторый оттенок скандала и резкая позиция по социально значимым вопросам — вне зависимости от качества — будут притягивать внимание людей, возбуждать интерес, манить тем, о чем не принято говорить. "Антихрист" — картина того же толка.

Скандинавский режиссер Ларс фон Триер — в разрезе европейского авторского кино личность весьма известная. Каждый его фильм — маленькая черная дыра глубокомыслия на полном ярких, блистающих и бестолковых голливудских звезд небосклоне. Натренировав свою режиссерскую хватку и мировоззрение идейного сценариста в так называемом цикле "Е" ("Элемент преступления", "Эпидемия", "Европа"), господин фон Триер через театральные эксперименты ("Догвилль"), пронзительный голос Бьорк ("Танцующая в темноте") и надменную сатиру ("Самый главный босс") в "Антихристе" добрался, по его собственным словам, до апогея полета своей фантазии.

В качестве затравки небольшой флэшбэк с оргазмом и трагической смертью словно намекает: уберите от экрана детей и беременных женщин. Начало повествования выдержано в духе дешевых слэш-муви B-класса: лес, дом, двое. Семейная чета — психоаналитик и социолог — появилась в здешних местах не ради барбекю, но ради исцеления. Оно-то будет, да только какой ценой.

Атмосфера маленького мирка, где есть дом и есть страх, намекает на откровенную, жестокую резню, однако ее не будет в том виде, который диктуют подобные какому-нибудь "Хостелу" фильмы. "Антихрист" на удивление тонко выдерживает баланс между кадрами, наполненными жестоким членовредительством, и тонкой философско-психологической драмой.



Ларс фон Триер, являющийся одновременно режиссером и сценаристом киноленты, поднимает в "Антихристе" весьма неполиткорректные темы о религии, взаимоотношении полов, интерпретации добра и зла. Но он не задает вопросы — он дает свои ответы. Принимать их или отшвыривать прочь — дело отдельно взятого зрителя. Но пораскинуть мозгами по поводу умозаключений режиссера — занятие увлекательное и интересное. Однако все рассуждения просты и лаконичны — господин фон Триер, пожалуй, слишком старательно разжевал все свои идеи. Нет в фильме того момента, когда создатели вытаскивают из рукава припасенный козырь и являют зрителю мысль, которая не отпускает еще долгое время после просмотра, что, впрочем, не делает "Антихрист" менее вдумчивой кинолентой.

Авторы потрудились над фильмом на "отлично". Господин фон Триер грамотно поиграл с образами и синхронизацией событий. Оператор Энтони Дод Мэнтл, знакомый по оскароносным "Миллионеру из трущоб" и "Последнему королю Шотландии", разбавил визуальный ряд фильтрами и парочкой оригинальных решений. Особо лестных слов заслуживает немногочисленный актерский состав. Вжившаяся в свой образ больше чем на сотню процентов Шарлотта Генсбур играет даже слишком откровенно и реалистично. Не отстает и ее партнер Уиллем Дефо, исполнивший свою роль выше всяких похвал. Актеры живут жизнями своих героев, и это видно.

Собираясь взглянуть на "Антихриста", нужно ставить в качестве цели просмотр именно этого фильма — тогда удовольствие от увиденного и услышанного не будет иметь границ. Любителям же просто скоротать вечерок или пожевать поп-корн под "мясо" лучше пройти мимо очередной метаморфозы Ларса фон Триера.

Слава Кунцевич

Битва за планету Терра

Название в оригинале: *Battle for Terra*
Жанр: *анимационная фантастика*
Режиссер: *Аристоменис Тсирбас*
В ролях: *Ивэн Рейчел Вуд, Брайан Кокс, Джеймс Гарнер, Дэннис Куйэд, Дэвид Кросс, Розанна Аркетт, Крис Эванс, Дэнни Гловер, Люк Уилсон*
Продолжительность: *85 минут*

То, что сейчас в анимационном кинематографе главенствуют студии DreamWorks и Disney/Pixar, есть общепризнанный факт. Их работы у всех на слуху — трудно найти человека, который не знает названий "ВАЛЛ-И", "Мадагаскар", "Шрек" и т.д. Но в тени творений этих именитых компаний зачастую проходят гораздо менее раскрученные, однако от этого не менее интересные и занимательные анимационные ленты. Одной из таких картин является "Битва за планету Терра" от режиссера с труднопроизносимым именем Аристоменис Тсирбас.

Предупреждаем заранее: если вы, насмотревшись трейлеров, ожидаете от этого фильма массовых побоищ, огромных взрывов и экшена в целом, приготовьтесь жестоко разочароваться. Нет, сражения есть, причем даже масштабные, но они здесь стоят явно не во главе угла. "Битва за планету Терра" оказалась на удивление "мирной" лентой, основной идеей которой является — в противовес названию — спокойное сосуществование.

Где-то далеко-далеко в Галактике затерялась планета, называемая Терра. Террианцы, раса забавных существ, ведут жизнь, которая, по сути, мало чем отличается от нашей. Они работают, веселятся, учатся или прогуливают уроки, чтобы полетать на своеобразных персональных крыльях. Они существуют в полной гармонии с окружающим миром (одна только сцена с летающими кашалотами чего стоит), пока однажды странная конструкция не заслоняет их солнце. Поначалу гостей воспринимают как богов, но, когда в небе появляются корабли-разведчики и начинают похищать террианцев, приходит понимание другого факта: прибывшие существа — не боги, а враги.

Малышка по имени Малу спасает одного из "врагов", пилота сбитого истребителя, а забавный робот Гиди рассказывает ей, зачем люди пожаловали в этот закуток Галактики. Когда-то Земля была планетой изобилия, однако война опустошила ее, и остатки человечества были вынуждены сесть на огромный космический корабль с символическим названием "Ковчег" и отправиться на поиски нового дома. Лишь третье поколение смогло найти его — и им оказалась Терра. Поскольку планета совершенно непригодна для дыхания людей, командующий "Ковчегом" генерал Хаммер хочет привести в действие Терраформер — гигантскую машину, которая всего за семь дней наполнит атмосферу Терры кислородом, что убьет всех "аборигенов". И теперь миролюбивая раса должна будет дать бой, в котором решится, кому жить, а кому вымереть...

Чью же сторону принять зрителю? С одной стороны, мы с вами люди и подсознательно хотим победы своего рода.

Выбор у homo sapiens прост: или захватить Терру, или погибнуть, поскольку осталось совсем немного времени до того момента, когда обветшалый "Ковчег" окончательно развалится. Но стоит посмотреть на ситуацию и с другой стороны: на Терре не было серьезных конфликтов, а теперь ее обитатели вынуждены сражаться за свое право на существование.

Вообще, сюжет — это лучшее, что есть в "Битве за планету Терра". Идея того, что всегда можно найти общий язык, здесь проходит красной нитью через всю историю. Знакомый и предсказуемый, а иногда кажущийся просто "детским" сценарий, тем не менее, ставит серьезные и актуальные вопросы.

А вот внешний вид ленты огорчает. После всех изысков, которые мы видели в последних мультфильмах DreamWorks и Pixar, графическая сторона "Битвы" выглядит, мягко скажем, устаревшей. 3D-изображение слегка исправляет ситуацию, но не намного. Впрочем, если для вас технические моменты не играют особого значения — посмотрите "Битву за планету Терра". Лучше всего с детьми: им, особенно мальчикам, лента понравится. Ничего нового из этого мультфильма вы не вынесете, но и негативных впечатлений не получите однозначно.

Алексей Апанасевич

Ночь в музее 2

Название в оригинале: *Night at the Museum: Battle of the Smithsonian*
Жанр: *комедия*
Режиссер: *Шон Леви*
В ролях: *Бен Стиллер, Эми Адамс, Хэнк Азария, Робин Уильямс, Оуэн Уилсон*
Продолжительность: *105 минут*

В массовом сознании имя Бена Стиллера, похоже, прочно и навсегда увязалось с образом эдакого парня-весельчака и главного комика современности — после Джима Керри, конечно. Все-таки тягать со Всемогущим бесполезно, а сам Бен пока может считать себя всемогущим только в одном месте в мире — в Музее естественной истории.

Два с половиной года назад герой Стиллера, ночной сторож, искренне считающий любые выставки несусветной скукотищей, вдруг обнаружил, что ночью благодаря волшебной египетской плите все экспонаты — от Теодора Рузвельта до скелета тираннозавра — неожиданно оживают и занимаются собственными делами. Охраннику, соответственно, пришлось решать проблемы миниатюрных копий, восковых фигур и набитых поролоном чучел и как-то устраивать их нелегальный быт. Первая "Ночь в музее" стартовала с очевидным и неоспоримым козырем в рукаве: прокат начался перед Рождеством. Вокруг — соответствующая атмосфера сказочности и волшебства, и даже самый убежденный реалист был готов на минуточку отступиться от собственной идеологии и поверить, что статуи действительно могут заговорить.

Вторая часть подобного преимущества лишилась сама собой: все-таки лето на дворе, списать заговоривших истуканов с острова Пасхи на рождественскую магию уже не получается, так что приходится верить режиссеру и актерам на слово. А оживает во второй части буквально все подряд: статуи, миниатюры, чучела, восковые фигуры, бронзовые бюсты, картины, фотографии и даже инсталляции современного искусства. Хитрая мартышка-капуцин, которую вместе с остальными экспонатами из Музея естественной истории решили за ненадобностью навсегда отправить в Федеральный архив, утянула вместе с собой и загадочную плиту. Египетская пластинка ночью, естественно, сработала и подняла на ноги, крылья и щупальца все запасники крупнейшего американского музея.



Самая замечательная, пусть и не совсем очевидная поначалу, вещь во всей этой затее с оживающими экспонатами: "Ночь в музее 2" можно использовать по самому прямому назначению, на которое уже давно намекало название. Продолжение — это практически целая экскурсия по крупнейшему музейному комплексу в США и тест на знание культуры, истории и искусства одновременно. Здесь знаменитая фотография целующихся моряка и медсестры, ставшая для американцев настоящим символом победы, открывает проход в 1945-ый, по залам носится пес из воздушных шаров, а в определенный момент на экране появляется десяток игрушечных Эйнштейнов.

По большему счету, на этом приеме и держится весь фильм: как только в кадре умолкают ночной сторож и его случайная подруга — Амелия Эрхарт, первая женщина, перелетевшая Атлантический океан, — на экране обязательно появляется новый экспонат. В разное время здесь фигурируют: черно-белый Аль Капоне, египетский фараон в халате Мохаммеда Али, Иван Грозный, который просит называть его Поразительным, комплексующий по поводу своего роста Наполеон, милый розовощекий кальмар и Дарт Вейдер, которого, что примечательно, отказываются взять в местную "ось зла". За этим перевоплощением восковых фигур в реальных людей и связанными с этим нелепостями легко теряются душевные переживания героя Стиллера — тоскующего по прежней работе успешного предпринимателя — и главная идея.

Хотя какая тут может быть главная идея, когда целый архив встает с ног на голову. Если вы, прогуливаясь по длинным выставочным залам, когда-нибудь мечтали увидеть коалицию из гангстера, Бонапарта и Ивана IV, то лучшей картины не найти. Ну а если вдруг вы к музейным реликвиям были более чем равнодушны, то, кажется, абсолютно ничего не потеряете, забыв про "Ночь в музее 2".

Антон Костюкевич

ДРУГИЕ МИРЫ

The Crow. Крылья возмездия

В былые времена люди верили, что ворон забирал души умерших людей и уносил их в страну мертвых. Но иногда случалось что-то настолько плохое, что душа продолжала страдать даже после смерти и никак не могла обрести покой. И иногда, очень редко, ворон возвращал эту душу обратно, чтобы наказать зло…

Мир Ворона — это вселенная, где смерть, месть и любовь неизменно идут рука об руку. Мир беззакония и возмездия, мерзких убийц, невинных жертв, благородных и вместе с тем внушающих ужас героев… Мир, насквозь пропитанный тьмой и отчаянием, которые соседствуют с любовью и надеждой на лучшее. Любовь и смерть — вот на чем основана вселенная Ворона. Смерть и любовь — главные темы большинства историй этого мира, рассказанных в комиксах, книгах и кинофильмах. И даже своим появлением на свет вселенная обязана любви и смерти.

The Crow: Начало

Джеймс О'Барр, создатель Ворона, начал рисовать первый комикс об "убийце убийц" после того, как потерял в автокатастрофе свою невесту Бетани, которую любил до безумия. Работая над комиксом, Джеймс надеялся убежать в вымышленную страну от одолевавшей его депрессии. Вся боль, все отчаяние восемнадцатилетнего парня выплескивались на страницы графического романа. И постепенно, картинка за картинкой, страница за страницей на свет появлялась мрачная черно-белая история Эрика и Шелли — двух влюбленных, столкнувшихся во время поездки за город с пятью мерзавцами. Эрику выстрелили в голову, и парализованный парень беспомощно наблюдал, как подонки насиловали и убивали Шелли. Мучимая жаждой мести душа Эрика не нашла успокоения даже после смерти. И через год после трагедии он воскрес, чтобы отомстить.

Тин-Тин. Топ Доллар. Весельчак. Том-Том. Ти-Берд. Эти пятеро уже мертвы, пусть они еще не знают об этом. За их душами придет Ворон. И теперь негодяям не помогут ни десятки вооруженных до зубов друзей, ни мольбы о пощаде, ни запоздалое раскаяние. Ведь Ворон — это олицетворение мести, безжалостный и неуязвимый убийца, от которого невозможно спрятаться и которого нельзя одолеть…

Графический роман The Crow, появившийся в продаже в 1989 году, мгновенно обзавелся легионами фанатов. Особенно "Ворон" полюбился последователям готической культуры — виной тому как донельзя мрачный характер истории, так и образ главного героя: плащ до пят, длинные черные волосы и загримированное под клоуна лицо.

В 1994 году в поддержку графической истории выходит музыкальный альбом дуэта Trust Obey. Официальный саундтрек к комиксу, получивший название Fear and Bullets, представлял собой сборник композиций, в которых на фоне мелодии произносились самые эффектные фразы из The Crow. Многие фанаты считают именно Fear and Bullets самым неудачным саундтреком во вселенной. Мол, характеру и атмосфере "Ворона" соответствует лишь пара композиций альбома, а все остальное — сделанный на скорую руку проходняк.

Помимо оригинального комикса, в серии насчитывается еще несколько графических романов. Большая их часть появилась на свет в промежутке между 1996 и 1999 годами. Сюжеты этих комиксов в общих чертах напоминали историю, рассказанную нам в самом первом The Crow. Марк Леонг — полицейский-китаец, казненный триадами. Индеец Джошуа, во время Гражданской войны зверски убитый вместе со своей семьей солдатами-конфедератами. Простой парень Майкл Корби, случайно оказавшийся со своей женой на дороге у двух уличных панков. Девушка Ирис Шоу — офицер пограничной службы, принявшая смерть от рук боевиков террористической организации. Все они после смерти вернулись в этот мир в сопровождении больших черных птиц, горящие жаждой мести. Несмотря на более-менее одинаковый и уже к тому времени традиционный для всех произведений вселенной сторилайн, некоторые комиксы значительно отличались друг от друга по визуальной стилистике. К примеру, история полицейского Марка Леонга, развязавшего после смерти войну с китайскими бандами, была выполнена в стиле восточных рассказов в картинках. Иногда авторы графических романов пытались удивить читателей перерождениями злодеев, воскрешениями их в новом времени, а иногда позволяли взглянуть на историю глазами убийц.

Однако новые графические романы, равно как и римейк и кроссовер на основе оригинального комикса, не пользовались у читающей публики таким успехом, каким пользовался в свое время первый "Ворон". Зато переселение вселенной на большой экран неожиданно стало самым настоящим вторым рождением для The Crow. Более того, кинокартина получилась даже заметно лучше первоисточника.



Trust Obey. Fear and Bullets

"Все мы — жертвы!"
© Эрик Дрейвен, The Crow

Кинофильм The Crow, объявившийся на экранах в 1994 году, по-новому рассказал грустную историю любви Эрика Дрейвена и Шелли Вебстер. Режиссер Алекс Пройас смог сотворить просто идеального "Ворона" — эталон, к уровню которого никому из последователей и близко не удалось подойти. Готическая атмосфера, превосходно проработанные персонажи, захватывающий сюжет, отличная операторская работа… А еще — великолепный саундтрек, где работы The Cure и Rage Against the Machine соседствуют с красивыми инструментальными композициями голливудского музыкодела Грэма Ревелла. А еще — мощнейший главный герой, блистательно воплощенный на киноэкране Брэндоном Ли. Для сына легендарного Брюса Ли роль Эрика Дрейвена стала вершиной работы в кино. Самой яркой, и, к сожалению, самой последней ролью.

Двадцативосьмилетний Брэндон Ли погиб всего за несколько дней до завершения съемок. И за считанные дни до свадьбы с красавицей Элизой Хаттон: церемония была запланирована сразу после окончания съемочного процесса. В то время ходили слухи о том, что смерть Брэндона была кем-то подстроена. Однако сегодня уже доподлинно известно: трагедия произошла в результате несчастного случая. Еще одна жертва, принесенная неумолимой судьбой на алтарь вселенной Ворона…

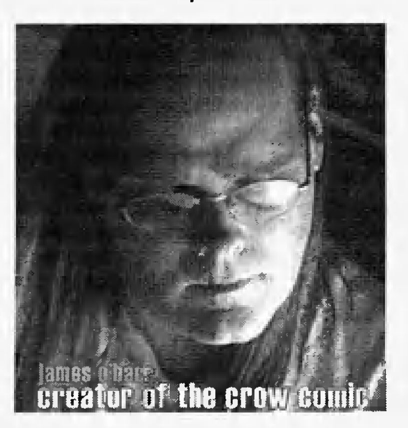
По настоянию Элизы Хаттон и Линды — матери Брэндона — The Crow был завершен и выпущен на большие экраны. При бюджете в $15 млн. фильм смог собрать кассу более чем в $100 млн. — ошеломляющий успех. Алекс Пройас считал, что этой картине не нужны продолжения. Для режиссера "Ворон" так и остался лучшим фильмом Брэндона Ли, и он полагал, что сиквел будет надругательством над памятью актера. Многие поклонники согласны с мнением Пройаса, и для них существует лишь один "Ворон".

Однако, по иронии судьбы, именно выход The Crow на большие экраны стал мощнейшим толчком для всей вселенной. Мир "Ворона" рос и развивался бешеными темпами. Легионы новоявленных фанатов жаждали новых кинокартин, новых трагических историй. А раз того хотят зрители — шоу должно продолжаться.

"Боль — моя сила!"
© Эш Корвен,
The Crow: City of Angels

Продолжение долго ждать себя не заставило: в 1996 году киношники обрадовали поклонников "Ворона" кинокартиной The Crow: City of Angels. Поскольку Алекс Пройас не желал иметь с сиквелом ничего общего, кресло режиссера досталось клипмейкеру Тиму Поупу. Роль же благородного мстителя на этот раз отошла к Венсану Пересу.

Нельзя сказать, что "Ворон: Город ангелов" — плохой фильм. По стилистике он совсем непохож на первый The Crow — это факт. Меньше готики, больше садомазохизма и диких городских развлечений. В рядах плохих парней — сплошь бандиты-извращенцы, обожающие причинять боль другим людям. Ночные улицы Лос-Анджелеса затянуты клубами желто-зеленого тумана, в котором все кажется каким-то призрачным, нечетким — словно любуешься на галлюцинацию наркомана. И в центре всего этого вязкого кошмара — рассказ об Эше Корвене и его сыне Дэнни, убитых просто за то, что они оказались не в то время и не в том месте. Как и герой первого фильма, Эш после смерти возвращается, чтобы наказать убийц.



Джеймс О'Барр, создатель "Ворона"



The Crow. Фильм

Стоит отметить, что Ворон в исполнении Венсана Переса сильно отличается от того образа, что был в свое время создан на экране Брэндоном Ли. Если Ли показал нам жестокого мстителя, то герой Переса скорее клоун-психопат: эти постоянные кривляния, эти карточные фокусы и мрачноватые шутки… Однако при всем этом Эш Корвен тоже постоянно помнит о своей трагедии и тоже страдает.

Но другой "Ворон" не значит лучший. "Город ангелов" ни в коем разе не может составить конкуренцию первому фильму, что доказали низкие кассовые сборы сиквела. Тем не менее, у второй ленты есть свой стиль и своя, отличная от предшественника, атмосфера. Впрочем, за это можно как любить City of Angels, так и ненавидеть его.

По мотивам фильма был нарисован одноименный комикс, а также сделана видеоигра, которая вышла в 1997 году на PC, PlayStation One и Sega Saturn. The Crow: City of Angels был первым и последним игровым проектом во вселенной "Ворона". Этот корявый beat'em up с неказистой графикой и топорным управлением в конечном итоге не пришелся по вкусу ни критикам, ни рядовым геймерам. Почти сразу после релиза обреченная на забвение игрушка отправилась прямиком на свалку истории — если быть объективными, то там ей самое место.

"И что вы сделаете? Убьете меня?"
© Эрик Дрейвен,
The Crow: Stairway to Heaven

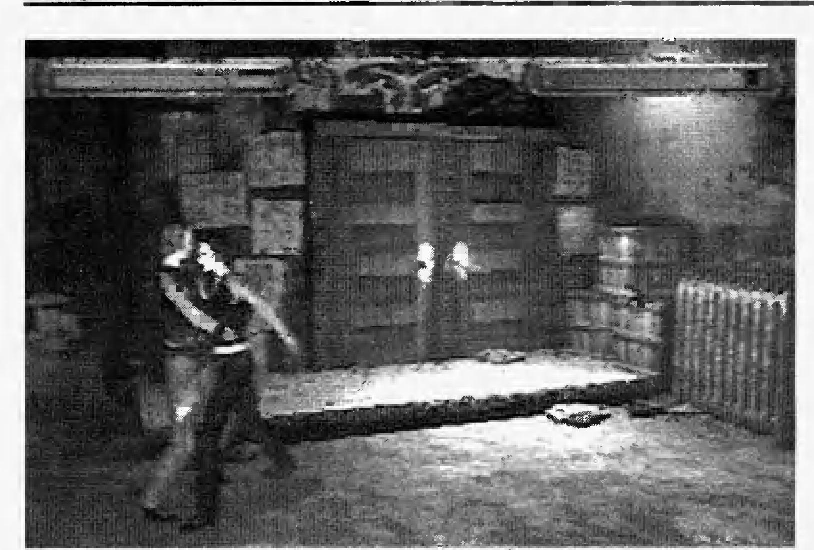
В 1998 году киношники решили сменить формат и выпустили на экраны первый и пока что единственный телесериал во вселенной "Ворона" — The Crow: Stairway to Heaven. На главную роль взяли Марка Дакаскоса, который в свое время участвовал в кастинге "Города ангелов"; тогда ему отказали из-за того, что он был сильно похож на Брэндона Ли — в то время как продюсерам был нужен совершенно новый Ворон. Зато при создании сериала сходство с Ли Марку пригодилось, ведь "Лестница в небо" задумывалась как многосерийный римейк первого фильма. Те же герои, тот же сюжет — разве что Ворон, наказав убийц, не возвращается на небеса. Вместо этого он остается в нашем мире и ведет жизнь защитника слабых людей, вершит добрые дела и пытается искоренить зло.

"Телемыло", насчитывающее 22 сорокаминутных эпизода, сильно расширило вселенную Ворона. Именно в сериале впервые появилась Змея — эдакий злой вариант Ворона, загадочное потустороннее существо, способное бросить вызов благородному мстителю. "Лестница в небо" познакомила зрителей и с "Обществом Лазарь" — секретной организацией, изучающей феномен бессмертия, члены которой являлись врагами Ворона. Наконец, благодаря телесериалу на экране впервые появился персонаж Scull Cowboy — призрак, до сих пор знакомый поклонникам только по комиксам. Вообще, Scull Cowboy планировалось включить еще в первый фильм, но в итоге из окончательной версии сцены с ним были вырезаны.

The Crow: Stairway to Heaven обернулся сокрушительным провалом. Кто-то отвернулся от сериала из-за верности Эрику Дрейвену в исполнении Брэндона. Других возмутила сама концепция шоу: Ворон, свершив свою месть, должен вернуться в могилу, согласно законам вселенной, а не бродить по свету, восстанавливая спра-



The Crow: City of Angels. Фильм


The Crow: City of Angels. Игра

ведливость и помогая незнакомым людям. Хотя в странах Юго-Восточной Азии Stairway to Heaven пришелся по вкусу многим зрителям. Однако этого оказалось не достаточно для того, чтобы спасти шоу от закрытия.

"Все мы — монстры"
© Джаред По,
The Crow: The Lazarus Heart

Помимо фильмов и комиксов, во вселенной Ворона насчитывается и шесть полноценных романов. Эти книжки выходили в продажу в промежутке с 1998 по 2001 годы и, как и графические романы, являлись своеобразными ответвлениями, рассказывая истории самых разных Воронов-мстителей. К работе над книгами привлекались достаточно известные в США писатели, потому романы получались очень оригинальными и не похожими друг на друга.

К примеру, книга The Crow: Quoth the Crow Дэвида Бишоффа явилась своеобразным реверансом в сторону "Ворона" Эдгара Алана По. Мрачный триллер поведал читателям историю мести Уильяма Блессинга — преподавателя английской литературы и большого поклонника По, убитого близким другом. Цитаты из произведений По были разбросаны буквально по всей книге, а общая атмосфера произведения очень напоминала стиль первого киношного "Ворона".

В том же 98-м году свет увидела книжка The Crow: Clash by Night Чета Уильямсона. Автор этого произведения попытался ответить на вопрос: может ли тихая молодая девушка стать безжалостным убийцей? Эмми Карлайсл, воспитательница детского сада, вместе с десятью малышами погибла при взрыве бомбы, организованном террористами из организации "Сыновья свободной Америки". Но, пожалуй, больше всех "отличилась" Поппи Брайт, сделавшая своего Ворона гомосексуалистом. Джаред По, главный герой романа The Crow: The Lazarus Heat — фотограф-гей, казненный серийным убийцей. Что поделаешь, Брайт обожает писать о геях. Да и по стилю этот роман больше похож на другие ее творения — The Lazarus Heart скорее сплаттерпанк, нежели "темный" мистический триллер.

Некоторые романы пытались удивить читателя нетрадиционными для вселенной Ворона декорациями. Так, действие романа С.П. Сомтоу The Crow: Temple of Night разворачивается в Бангкоке, а главным героем является воскресший из мертвых журналист, который при жизни перешел дорогу современным работорговцам. Книга The Crow: Wicked Prayer Нормана Партриджа переносит читателя на пустынные хайвэи Аризоны, по которым путешествовали двое безумных убийц, столкнувшиеся однажды с парой влюбленных. По мотивам этого произведения впоследствии снималась четвертая экранизация "Ворона". Однако кинофильм получился совершенно непохожим на первоисточник.

Наконец, The Crow: Hellbound A.A. Атаназио и вовсе притащил в сериал изгнанных из ада демонов, воюющих друг с другом. Эта книга очень сильно отличается от других произведений вселенной и, вероятно, придется по вкусу далеко не всем поклонникам "Ворона".

К сожалению, на русский язык все эти романы до сих пор официально не переведены. Время от времени поклонники организуют проекты по переводу отдельных книжек, но, как правило, такие начинания, основанные на голом энтузиазме, ни к каким результатам не приводят.

"У меня есть только память. И это больно"
© Алекс Корвис,
The Crow: Salvation

Эксперименты над сериалом продолжились в 2000-м году, когда на DVD вышел The Crow: Salvation. Режиссером третьего полнометражного "Ворона" выступил Бхарат Наллури, не снявший ни до, ни после ничего более заметного. Вместе со "Спасением" во вселенную пробрались элементы детектива, пусть и слегка корявые. На этот раз для Ворона личность главного злодея оставалась тайной почти до самого финала, однако зрители "раскусывали" этого плохиша уже на середине картины.

Сюжет на первом месте, стиль — на десятом. Вооружившись бюджетом в $25 миллионов, создатели третьей картины сваяли самого коммерческого из всех "Воронов". Алекс Корвис, герой Эрика Мэбиаса, дождливой ночью очень эффектно казненный на электрическом стуле, мстит продажным полицейским, виновным в смерти его девушки. Визжащая от страха Кирстен Данст в роли соратницы Ворона, таинственный убийца, постоянная беготня и угрожающие размахивания ножом перекочевали прямиком из молодежных триллеров. Яркие взрывы, погони и перестрелки расцветили воронью ночь чертами боевика. Таким и явился поклонникам третий "Ворон" — взрывным, стремительным и таинственным одновременно.

Атмосфера первого фильма была безнадежно убита в "Вороне 3". Вероятно, именно поэтому третья картина не пользуется популярностью у фанатов. Уже второй раз — и снова неплохо, но совсем не то. Однако нельзя не считаться и с тем, что именно Salvation пополнил ряды поклонников вселенной "свежей кровью". И среди современных фанатов Ворона есть и такие, кому "Ворон 3" нравится гораздо больше первой картины.

"Здесь кто-то должен мне две жизни… и еще пару голубых глаз"
© Джимми Куэрво,
The Crow: Wicked Prayer

Первые слухи о "Вороне 4" поползли почти сразу после поступления в продажу дисков с The Crow: Salvation. Тогда предполагалось, что четвертый эпизод под названием The Crow: Lazarus будет посвящен миру хип-хопа, а на главные роли планировалось взять рэпперов DMX (Ворон) и Эминема (Змея). Однако впоследствии все работы над Lazarus быстро свернули: было решено снимать экранизацию одной из книг, написанных по мотивам "Ворона". Выбор пал на роман Wicked Prayer Нормана Партриджа.

"Жестокое причастие" — наверное, худшее из того, что когда-либо появлялось на свет во вселенной Ворона. Причем к первоисточнику, книге Партриджа, претензий нет, поскольку экранизация довольно сильно от нее отличается. История об очередной паре влюбленных, убитых на этот раз сатанистами, показана на фоне сельских мексиканских пейзажей, что после темных городских улиц предыдущих картин выглядит очень непривычно. В саундтреке — сплошь испанские гитары, тяжелой музыке на этот раз предоставили выходной. Плохих парней ведет опасный безумец, задумавший стать дьяволом во плоти. Но на все это можно было бы закрыть глаза, если бы нам показали действительно интересный фильм, красивое или атмосферное, увлекательное или захватывающее зрелище, на которое не жаль потратить полтора часа своего времени. Однако картина, перенасыщенная религиозными мотивами, получилась настолько нудной, что даже далеко не все преданные фанаты вселенной могли досмотреть ее до конца. Что уж говорить о тех зрителях, которые знакомы с Вороном лишь понаслышке.

Забавный факт: в "Жестоком причастии" злодеям было уделено чуть ли не больше экранного времени, чем главному герою. Хотя это, может быть, и к лучшему, потому что Эдварду Ферлонгу, новому Ворону, роль благородного мстителя идет так же, как корове — седло. В самом деле, кого может напугать герой, которому плохие парни, заливаясь издевательским смехом, предлагают: "Выходи за меня замуж"?

Подводя итог, можно сказать, что The Crow: Wicked Prayer — самый скучный фильм во вселенной Ворона. Картина, которая просто не должна была появляться на свет, дабы не позорить своим уродством прославленную серию. Больше добавить нечего.

The Crow: Взгляд в будущее

"Каким будет пятый фильм?" — этот вопрос занимал умы поклонников "Ворона" после провала Wicked Prayer. Ходили слухи, что на этот раз в роли Ворона пред нами предстанет девушка. Кроме того, желание сыграть нового мстителя неожиданно изъявил Джейсон Стэтхэм. И только в этом году подоспела достоверная информация: очередной "Ворон" будет перезапуском серии. Картину, релиз которой намечен ориентировочно на 2011 год, скорее всего, поставит Стивен Норрингтон. Сам режиссер заявляет, что его фильм не будет похож на первого "Ворона" с Брэндоном Ли — Норрингтон собрался снимать предельно реалистичную, чуть ли не документальную картину. Алекс Пройас, кстати, уже успел осудить новый фильм, в очередной раз заявив, что "Ворону" не нужны ни сиквелы, ни римейки, ни перезапуски.

На этом на данный момент и заканчивается история этой неоднозначной вымышленной вселенной. Хочется добавить лишь, что мы, как и, наверное, многие поклонники Ворона, разделяем опасения Пройаса, но все же надеемся на лучшее. Хочется верить, что именно Норрингтону суждено возродить вселенную из пепла. Или, по крайней мере, подарить нам новую увлекательную историю о любви, которая в этом мире всегда сильнее смерти.

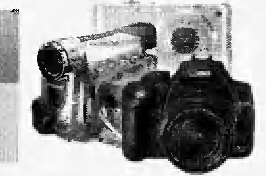
"Даже если смерть крадет ваших любимых, не прекращайте их любить, и тогда они будут жить вечно. Дома горят, люди умирают, но настоящая любовь остается навсегда". **© The Crow.**

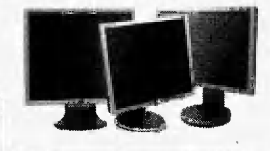
AlexS


The Crow: Stairway to Heaven. Сериал




КОМПЬЮТЕРЫ
Настольные: в наличии или под заказ любая конфигурация. Гарантия до 5 лет.
Ноутбуки: HP, Dell, ACER, ASUS, Fujitsu-Siemens – от 999 000 бел. руб.
КПК: HP, Fujitsu-Siemens, Dell, Acer
Коммуникаторы: iPAQ, Eten, Qtek

ЦИФРОВЫЕ ФОТО И ВИДЕОКАМЕРЫ, АКСЕССУАРЫ
CANON, SONY, OLYMPUS, PANASONIC, NIKON: 5-20мп - от 240 000 бел. руб.



МОНИТОРЫ
SAMSUNG, LG, SONY, VIEWSONIC, NEC, PHILIPS, ASUS: доступны любые модели

ПРИНТЕРЫ СТРУЙНЫЕ, МФУ(4В1), СУБЛИМАЦИОННЫЕ, ЛАЗЕРНЫЕ
HP, EPSON, LEXMARK, CANON, XEROX: доступен весь модельный ряд

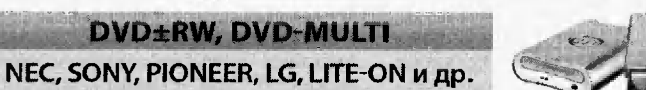


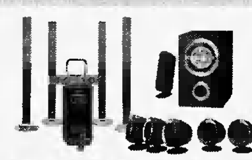
РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ПЕЧАТИ
Картриджи, тонеры, чернила, СНПЧ, фотобумага и прочее

ВИДЕОКАРТЫ
AGP: ATI Radeon 9600Pro/XT, Geforce 7600GS
PCI-E, GEFORCE: 9400GT / 9500GT 9800GT 9800GTX+, GTX250/260/280/285/290/295
PCI-E, ATI: ATI Radeon HD4550 - HD4890



ЗВУКОВЫЕ ПЛАТЫ
CREATIVE: Audigy SE / Audigy4 / X-Fi Extreme Gamer / X-Fi Extreme Audio / X-Fi Platinum / X-Fi Elite Pro


DVD±RW, DVD-MULTI
NEC, SONY, PIONEER, LG, LITE-ON и др.

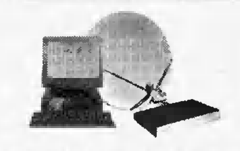

КОЛОНКИ
СТЕРЕО, 2.1, 5.1, 7.1: Microlab, Vigoole Creative, Edifer, Logitech, Sven и пр.

СКАНЕРЫ
A4,A3: EPSON, HP, CANON, MUSTEK



УСТРОЙСТВА ВВОДА И УКАЗАНИЯ
КЛАВИАТУРЫ: мультимедийные, радио, беспроводные, эргономические и др.
МЫШИ, КОВРИКИ: Microsoft, Logitech, Mitsumi, Dexxa, A4 Tech, Genius, Labtec
ГРАФИЧЕСКИЕ ПЛАНШЕТЫ: Genuis, Wacom

ВСЕ ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ
ДЖОЙСТИКИ: Logitech Force 3D Pro / Cordless Freedom 2.4 / Extreme 3D Pro
ГЕЙМПАДЫ: Logitech Rumblepad
КОВРИКИ: SteelPad, Icemat, NOVA
ГАРНИТУРЫ: Icemat Siberia Multi Headset



СПУТНИКОВОЕ ТЕЛЕВИДЕНИЕ И ИНТЕРНЕТ
Вся информация по тел. 8(029)613-12-67



МЫ работаем с вами 17 лет

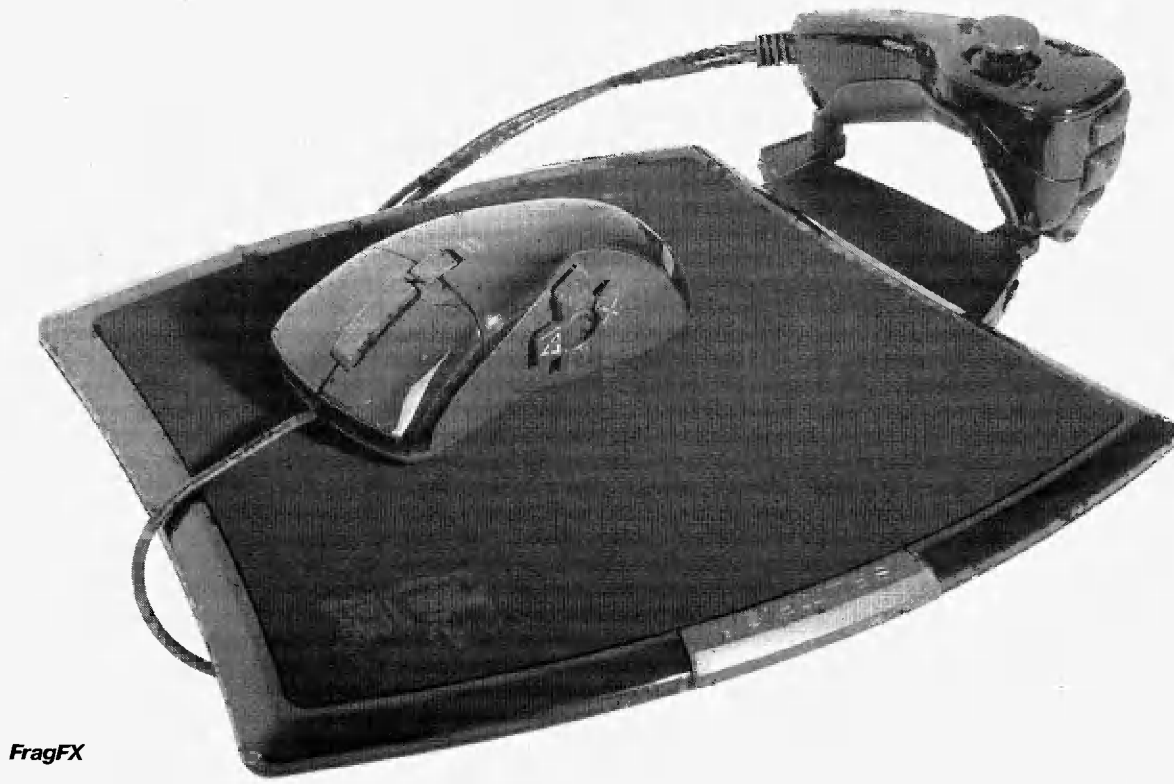
Товар подлежит обязательной сертификации УНП 100247083

НЕДОРОГО И СЕРДИТО

Игровые аксессуары для консолей

Компьютерные аксессуары для настоящих геймеров, пожалуй, никогда не были лишней статьей в списке необходимого для приобретения "железа". Руль с педалями для любителей виртуальных автогонок, джойстик для "пилотов" самолетов и вертолетов, навороченная мышка для "стратегов" и почитателей трехмерных шутеров — все эти удобные штуковины давно входят в ассортимент периферии любого приличного магазина компьютерной техники.

Что касается "консольщиков", то в этом плане им повезло чуть меньше. Ассортимент гаджетов для приставок, если сравнивать с PC, не так велик, да и по стоимости такие девайсы, как правило, несколько дороже. Зато то, что появляется на рынке, уж точно нельзя назвать бесполезным куском пластика. Более того, под всякие хитрые гаджеты выпускаются игры, способные раскрыть весь заложенный в консоли потенциал. О некоторых представителях игровой периферии для приставок нынешнего поколения мы и расскажем в данном обзоре.



FragFX

Начнем, пожалуй, с самого традиционного, но, тем не менее, далеко не самого обыкновенного. Всем известно, насколько неудобно и непривычно первое время играть в трехмерные шутеры и стратегии с помощью штатного приставочного геймпада. Стрельба по быстро перемещающейся мишени, подпрыгивание и многие другие действия с помощью джойстика поначалу выполнять очень неудобно, особенно для тех, кто пересел на консоли с традиционных компьютеров. Именно для них гаджет, о котором сейчас пойдет речь, может оказаться незаменимым, а для всех остальных — просто очень полезным.

FragFX представляет собой контроллер для PlayStation 3 и состоит из на редкость функциональной оптической мышки и заменяющего клавиатуру манипулятора. Последний — это джойстик, напоминающий Wii Nunchuk, который можно использовать не только нажимая на кнопки, но и перемещая его в пространстве. Например, в игре Resistance: Fall of Man вы можете простым покачиванием данного манипулятора перезаряжать оружие либо бить противника прикладом. При этом контроллер имеет две уникальные кнопки — клавишу Frag, используемую по умолчанию для замедления движения (например, в режиме снайперского прицеливания), и колесико регулировки чувствительности. Во многих ситуациях штука просто незаменимая.

Мышка по своей функциональности также впечатляет, превосходя большинство существующих сегодня игровых мышей для PC. Она предназначена не только для стрельбы, но и для обзора по шести осям и совершения таких действий, как приседание, подпрыгивание, использование внутриигровых предметов и т.п. Для пущего удобства в комплекте с манипуляторами идет жесткий пластиковый коврик с дополнительным штативом-креплением для джойстика.

Стоимость девайса составляет порядка 75 у.е., что многовато для простого контроллера, но вполне разумно для профессионального консольного комплекта, коим FragFX, собственно, и является.

Следующий гаджет, как и предыдущий, предназначен для PlayStation 3 и на первый взгляд может показаться вам абсолютно не связанным с играми. Вообще, для чего может пригодится веб-камера? Само собой, для видеообщения с друзьями по сети Интернет. Но, как показывает практика, это в большей мере относится к PC. Да и странно бы было, если бы гаджет для игровой консоли не был "заточен" под игры.

Камера PlayStation Eye, попавшая ко мне в руки, шла в комплектации с игрой The Eye of Judgment, представляя собой вполне законченный и довольно прогрессивный продукт. Пара слов об упомянутом проекте. Помните настольные ролевые игры, в которых вы кидали кубики, а потом на поле выкладывали карточки? Представьте себе то же самое, но со следующей поправкой: стоит вам выложить карту, как рисунок на ней оживает прямо у вас в руках, обретает объем и подвижность. Вы кладете на стол карточку за карточкой, а изображения на них превращаются в паладинов, драконов и троллей. Прямо перед вами разворачивается сражение — и все эти существа нападают друг на друга с применением зубов, мечей и магии. И всем этим управляете вы. В это сложно поверить, но камера PlayStation Eye действительно позволяет это сделать.



PlayStation Eye

Игровое поле The Eye of Judgment раскладывается перед телевизором, а камера устанавливается таким образом, чтобы изображение на телевизоре выглядело как отражение в зеркале. На карточках существ напечатан штрих-код, который распознается камерой. Изображение игрового поля, ваша рука и карточка транслируются на экран телевизора, а поверх накладывается анимация игры. Все это создает полное ощущения виртуальной реальности. То, что из всего этого получилось, объяснить словами просто невозможно. Даже скриншоты не смогут дать достаточно исчерпывающей информации о том, что вы в итоге можете увидеть и почувствовать.

Игрой The Eye of Judgment не обошлось. Существует еще несколько виртуальных развлечений, способных на пару с камерой немало повеселить вас в часы досуга. Взять для примера виртуального тамагочи из игры EyePet. С ним можно играть, его можно обучать и гладить. А можно завести виртуальный аквариум, как в игре Aquatopia (Aqua Vita). Представьте. Вы подходите к телевизору — рыбки в страхе расплываются. Вы двигаете около экрана пальцем — рыбки следят за ним. Вы водите сверху рукой — и рыбки подплывают в надежде покормиться...

Думается, потенциал у PlayStation Eye просто огромный, и, если вы приобретете ее сейчас, потом вряд ли пожелаете закинуть ее на дальнюю полку.

Nintendo Wii также не обделена определенным ассортиментом приятных прибамбасов. Например, Wii Zapper по своей конструкции является чем-то вроде каркаса для пульта Wiimote и контроллера Nunchuk. После установки манипуляторов все это превращается в своеобразный световой автомат или виртуальный арбалет. В игре Link's Crossbow Training, например, вы начинаете тренировку с расстреливания простых круглых мишеней и кривляющихся статуй, чуть позже можете переключиться на злых драконов, а еще через пару уровней — на целые полчища кровожадных скелетов. Игра продается вместе с Wii Zapper и стоит чуть более 50 у.е.

Однако лично мне больше нравится контроллер Wii Fit — доска с датчиками, отслеживающими перемещение центра тяжести по всей своей поверхности, которая выдерживает до 150 килограммов. Штука превосходная и, к тому же, очень практичная. С ее помощью вы можете не только отлично поразвлечься, но и сбросить лишний вес. Для этого в комплекте с Wii Fit идет специальный диск с программным обеспечением, включающим в себя как комплекс упражнений для фитнеса, так и несколько интересных игр для развития чувства баланса. Правда, перед началом первой тренировки требуется пройти довольно длительный процесс создания профиля. Игра спрашивает пол, рост и возраст, вес же определяется автоматически.

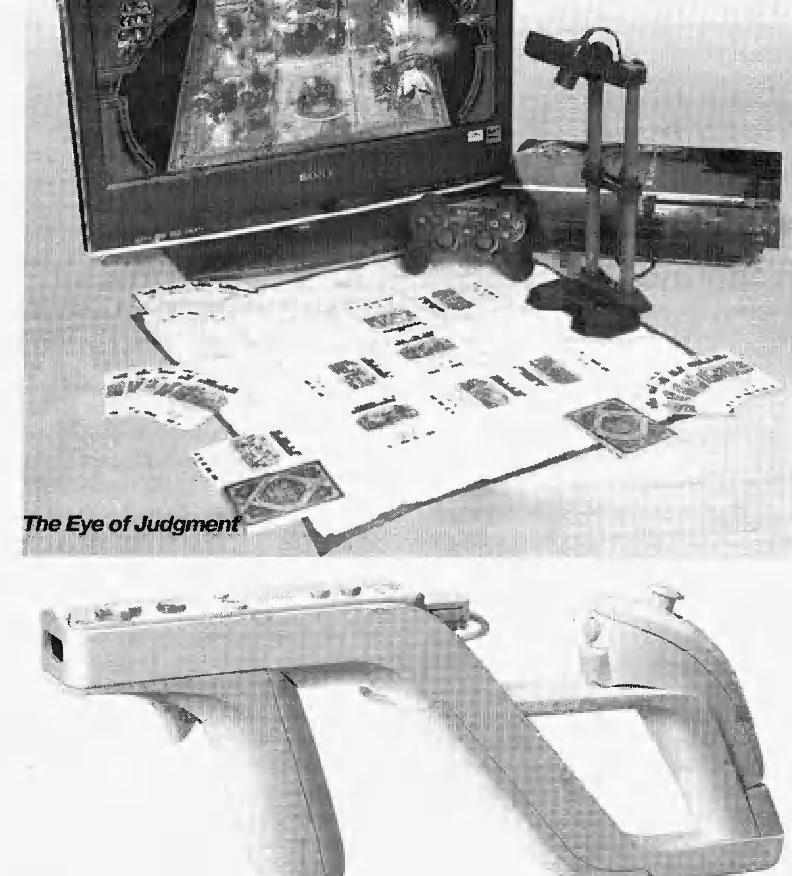
Следующий этап — тест на умение управлять своим центром массы. На экране появляются две полосы, растущие или уменьшающиеся под влиянием переноса веса с одной ноги на другую, и отмечена область, в пределах которой эти полосы нужно зафиксировать. Это нехитрое упражнение дает первое впечатление о Wii Balance Board. Что самое интересное, нужно сообщить программе, на сколько вам хотелось бы изменить свой вес за ближайшие несколько месяцев. Wii Fit впоследствии позволит следить за прогрессом, измеряя вес при каждом занятии.

Игры на балансирование очень сильно увлекают. Для начала вы можете поотбивать "головой" виртуальный футбольный мяч, прокатиться по лыжной трассе в скоростном слаломе, прыгнуть с трамплина или покачать доску с шариками, закатывая их в лузы. После достижения нужного количества очков открываются новые игры — такие, как, например, хождение по канату над пропастью или катание в воздушном пузыре по бурной реке. В общем, штука крайне интересная и очень полезная для здоровья. Жаль только, что три батарейки типа AA, которые использует контроллер для беспроводной связи с консолью, садятся довольно-таки быстро, а потому советуем вам сразу же приобрести аккумуляторы.

Правда, Wii Fit может показаться дороговатой — чуть более 160-ти у.е., — но, если взвесить все "за" и "против", она все-таки того стоит.

И, наконец, последний из тех, что попал ко мне в руки, аксессуар — электрогитара, идущая в комплекте с проектом Guitar Hero World Tour. Надо сказать, что гитары для этой игры на сегодняшний день существуют буквально для всех современных платформ. В моем случае гитара-контроллер предназначалась для PlayStation 3.

Внешне гаджет представляет собой практически точную копию обычной электрогитары, вот только размерами чуть поменьше и без струн. Нет и ладов — их роль выполняют пять разноцветных кнопок на грифе и сенсорный слайдер, который пригодится для исполнения сложных партий на более высоких уровнях игры. Кроме того, на деке контроллера имеется рычаг, который называется (у реальных электрогитар) tremolo-машиной и служит для того, чтобы понижать и повышать строй, позволяя переходить в разные тональности и достигать любопытных эффектов. В Guitar Hero же он служит для ускорения набора при-



The Eye of Judgment

Wii Zapper

Wii Balance Board

зовых очков. Если во время длинной ноты "поиграть" рычагом, процесс накопления очков изрядно ускорится — только нужно правильно подобрать момент, чтобы не сбиться и не потерять драгоценные бонусы. Плюс, на передней деке находится стилизованная под рукоятку уровня громкости многофункциональная кнопка-джойстик, позволяющая не пользоваться обычным манипулятором для перемещения по пунктам меню.

Игровой процесс довольно прост, но, как ни странно, одновременно и сложен. Нужно успевать нажать на кнопку нужного цвета на грифе и дернуть лапку на деке гитары в тот момент, когда значок соответствующего цвета будет проплывать точно под линией на экране. Не раньше и не позже. Только тогда проигрываемая мелодия будет звучать правильно и красиво. Любой "косяк" — и вы теряете очки, а музыка сбивается, что вызывает крайнее недовольство публики. Играете без ошибок — зарабатываете бонусы и уровень мастерства, проходя дальше и открывая новые мелодии.

Играть можно не только одному, но и вдвоем и даже втроем на одном экране, только у каждого должен быть свой контроллер. При этом с электронными барабанами и парой гитар можно смоделировать настоящую рок-группу: один, например, играет на соло-гитаре, второй — на "басухе", а третий — на ударных.



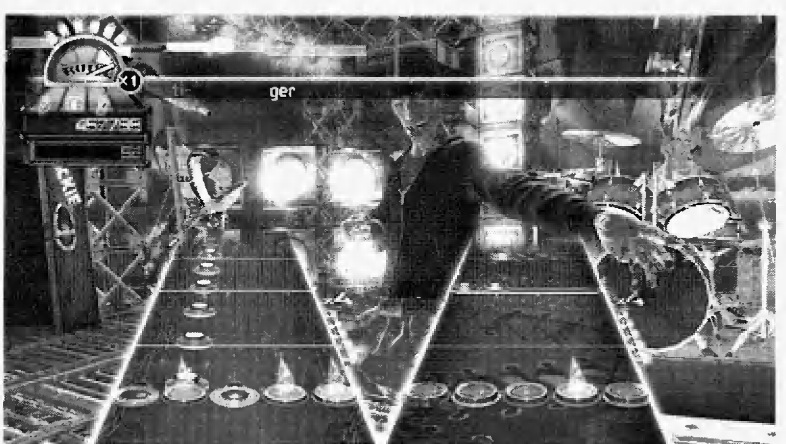
Link's Crossbow Training

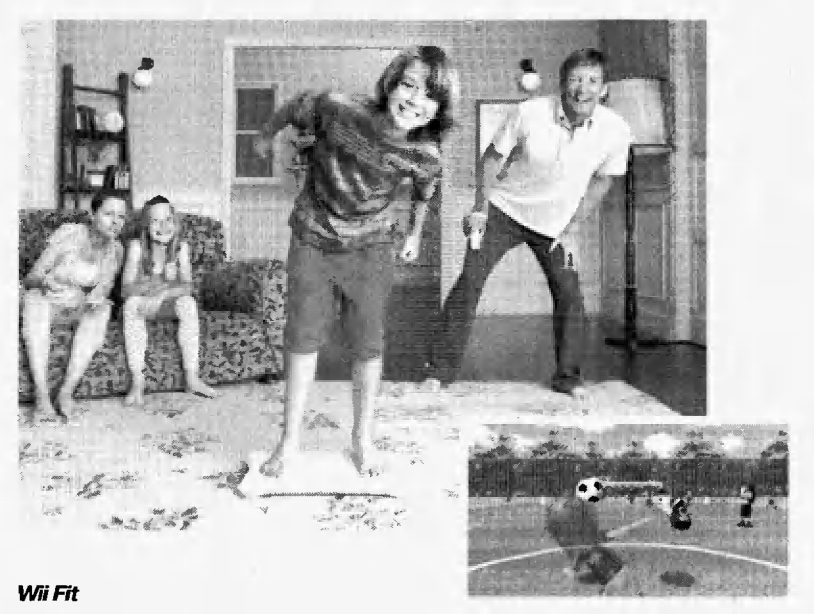
Guitar Hero World Tour продается в двух комплектациях. В Guitar Hero World Tour Bundle с диском идут гитара, ремень — и больше ничего. Зато в Guitar Hero World Tour — Complete Band Pack, кроме гитары, вы имеете те самые электронные барабаны и даже микрофон. Правда, стоит такое счастье более 300 у.е. Более простой вариант обойдется вдвое дешевле, а комплект вроде Guitar Hero Aerosmith — и вовсе в 100 у.е. Лично мне очень приятно, что гитара для Nintendo Wii даже более доступна: вместе с Guitar Hero III: Legends of Rock она стоит менее $90. Что касается версии для PC, то два лицензионных DVD-диска с "Guitar Hero. Золотым изданием" вместе с гитарой-контроллером X-Plorer Guitar будут стоить в районе 100 у.е.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

Игровые контроллеры и консоли предоставлены интернет-магазином www.belconsole.shop.by




Guitar Hero World Tour


Wii Fit

НЕДОРОГО И СЕРДИТО

Игровой руль Logitech G25

Осталось только докупить машину...

Для многих любителей виртуальных автогонок главной прерогативой является, конечно же, реалистичность игрового процесса, которая всегда требует покупки руля. Помимо этого, большинство поклонников этого жанра считают, что именно компания Logitech производит лучшие девайсы для геймеров-"водителей". Новая модель G25 в полной мере подтверждает это.

В первую очередь бросается в глаза заточенность гаджета под раллийные симуляторы. Дело в том, что "баранка" в данной модели идеально круглая, что, как вы знаете, нетипично для рулей болидов "Формулы-1" и иже с ними. И сразу же посоветуем приклеить к верхней части рулевого колеса желтую или красную полоску. Для тех, кто не в курсе: эта деталь присутствует на всех "баранках" раллийных автомобилей, чтобы пилоты даже в самый напряженный момент гонки точно знали, в каком положении находятся колеса машины. Впрочем, любители "Формулы-1" также не обделены: подрульные переключатели скоростей тут предусмотрены.



Комплектация G25 оказалась следующей: руль, педальный блок, блок КПП, сетевой адаптер, CD с драйверами и программным обеспечением и очень краткое руководство пользователя (зато с русским разделом).

С самого начала поразил педальный блок. В отличие от большинства современных и не очень современных комплектов рулей, на нем имеется не две, а три педали, как оно, собственно, и должно быть в реальности. Подобной "фишкой" до недавних пор могли похвастаться лишь единичные и довольно дорогие модели от элитных брендов. Очень порадовало, что сами педали расположены на значительном расстоянии друг от друга, так что нет риска случайно задеть соседнюю. К тому же, они обладают не только разной формой, но и различной жесткостью хода. Мягче всего двигается педаль газа, хотя ее пружины жестче большинства тех, которыми оснащаются рули рангом пониже. Причем ход довольно большой, так что газ регулируется весьма точно. Заметно большее усилие требуется для нажатия на педаль сцепления, а самое сильное — для педали тормоза. Лучшего, чем в G25, педального блока я пока еще не встречал.

Корпус рулевой колонки целиком и полностью выполнен из пластмассы, что первоначально наводит на мысли о его ненадежности, однако при более детальном рассмотрении начинаешь понимать, что пластмасса довольно толстая и так просто не поломается. К тому же, рулевое колесо и практически весь механизм обратной связи выполнены из металла и по своей надежности заслуживают самых высоких оценок. Крепится руль к столу двумя струбцинами, которые имеют достаточно небольшой "вылет" и позволяют параллельно пользоваться клавиатурой, установленной на выдвижной каретке.

Сам руль способен поворачиваться на 900 градусов, что более чем достаточно для оптимального управления автомобилем в автосимуляторах любого типа. Кстати, границы хода можно изменить программно, выбрав любое подходящее вам значение. Это может пригодиться в симуляторах F1, где руль болидов имеет ход всего 240 градусов. На самой "баранке" расположена лишь пара кнопок, не считая подрульных "лепестков".

Снизу в рулевую колонку включается четыре провода (от блоков педалей, коробки передач и питания плюс USB-провод), поэтому для доступа к разъемам девайс придется отвинтить от крышки стола. Кнопки — кроме тех, что на руле, — расположены на блоке переключения передач. Их восемь, плюс восьмипозиционный "крестик" переключения видов. Кроме того, там же находится и сам рычаг переключения передач с переключателем режимов его работы: автоматический (рычагом регулируется смена передачи вверх/вниз) и механический (шесть передач и задний ход). Ход рычага очень легкий, практически не требующий усилий. Кстати, рычаг КПП и рулевое колесо обтянуты кожей, что придает всему комплекту максимум солидности, а подключение всех компонентов между собой и к порту USB не составило никакого труда.

В играх гаджет показал себя очень хорошо. Два серводвигателя порадовали своей мощностью: автору этих строк даже пришлось немного снизить силу вибрационных спецэффектов в меню программы управления — иначе получается не гонка, а сплошное сражение с "баранкой". Все вибрационные эффекты передаются с неплохой точностью. Даже не глядя на экран можно понять, по какому покрытию ты сейчас едешь — по траве или гравию, асфальту или песку. Все остальное — удары о препятствия, заносы — руль также передает отменно.

Однако стоит признать, что наличие полноценного рычага и педали сцепления значительно меняет уже знакомый игровой процесс; разумеется, все это справедливо только в случае использования ручного режима КПП. Место обычной игровой позиции — левая нога на педали тормоза, правая — на педали газа, обе руки на руле — занимает другая, в данном контексте более правильная: левая нога на сцеплении, правая отвечает за газ и тормоз, а правая рука, помимо руля, занимается еще и рычагом переключения передач. Все это в сочетании с большим ходом руля и педалей очень сильно меняет субъективные ощущения от игры. Зато в реальность происходящего начинаешь верить значительно больше.

Кстати, поклонникам Need for Speed советуем изрядно поднапрячься, так как данный руль подходит для этой игры точно так же, как и более простые и дешевые модели. Если хотите реальной симуляции гонки, советуем использовать игры вроде GT Legends, GTR 2, Richard Burns Rally, NASCAR Thunder 2004 или хотя бы Live for Speed S2. Правда, с Richard Burns Rally, GT Legends и GTR 2 руль немного конфликтует, но в Сети сейчас легко отыскать инструкции по исправлению этих багов.

Если вы настоящий поклонник реалистичности и истинный фанат автосимуляторов, стоит подкопить денег на этот агрегат. Если не считать дорогих именных рулей, разработанных при участии настоящих автодизайнеров, Logitech G25 можно назвать лучшей из всех серийных моделей, существующих сегодня на рынке.

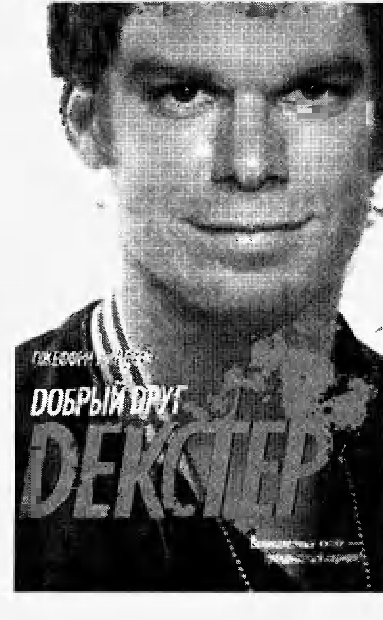
Иван Ковалев
SilentMan@tut.by



РАДОСТЬ ЧТЕНИЯ

Добрый друг Декстер

Книга: *Джеффри Линдсей, "Добрый друг Декстер"*
Издание: *АСТ, твердый переплет, 320 стр., 2009 год*
Жанр: *триллер, детектив*
Предыдущие книги серии: *"Дремлющий демон Декстера"*



Кровавые сказки дорогого дядюшки Декстера продолжаются. Порешив очередного довольного дауна-извращенца, Декстер, знаменитый "охотник на маньяков", сталкивается с новым опасным психопатом, человеком из прошлого сержанта Доакса. Садистом, который уродует своих жертв, не убивая их при этом. Мол, живите, ребята, и дальше наслаждайтесь жизнью. Хотя есть мнение, что чем-то наслаждаться "пациенты" доктора Данко (так зовут этого палача) уже вряд ли когда-нибудь смогут...

Потихоньку-помаленьку книжный "Декстер" перестает быть "крутым детективом" и все больше скатывается в сторону сериальных "мыльных опер". Добрую половину "Доброго друга Декстера", согласно воле Джеффри Линдсея, наш охотник за убийцами только и делает, что прикидывается нормальным, рядовым членом общества. А все потому, что за спиной постоянно маячит тень сержанта Доакса, из-за чего Декстер не может нормально "работать". Только вот ведь какая штука: возможно, кому-то интересно читать о тихих семейных радостях Декстера Моргана (скажем, фанатам одноименного телесериала, которые спят и видят, как бы поближе познакомиться со своим кумиром) и смотреть, как он налаживает жизнь с подружкой, как пытается стать любящим папочкой ее детишкам. Но, черт возьми, кто-то ведь ждал от этой книги "крутого" детектива! И эти читатели будут сильно разочарованы "Добрым другом". Да и вообще, детективом книжку можно назвать с очень большой натяжкой — в самом деле, ну какой же это детектив, если личность маньяка известна заранее? В лучшем случае триллер, да и тот весь в "мыле" с головы до ног. Хотя вот сцены садистских извращений, которыми не могла "похвастаться" первая книга, здесь уже присутствуют в полной мере. Что поделаешь, таков уж доктор Данко — палач-психопат, от одного описания "работ" которого начинает мутить. Вероятно, именно этот мощнейший персонаж, как Немезида, все время маячащий "над головами" героев, и не дает истории окончательно превратиться в слезливую мелодраму. Подсунь автор в противники Декстеру какого-нибудь скучного душителя, так и вовсе читать было бы нечего.

Такой вот триллер с нехилыми вкраплениями мыльной оперы в итоге получился у Линдсея. Смесь детектива и мелодрамы — ход, возможно, и интересный, но Джеффри Линдсею такие альянсы явно не по зубам. Радует лишь то, что автор, видимо, уже и сам осознал, что двинулся по неправильному пути — третья книга о Декстере уже выделена в знакомом по "Дремлющему демону" стиле.

AlexS

Терминатор: Да придет спаситель

Книга: *Алан Дин Фостер, "Терминатор: Да придет спаситель"*
Издание: *Азбука, твердый переплет, 256 стр., 2009 год*
Жанр: *фантастический боевик*
Серия: *"Экранизированный бестселлер"*



Выход голливудского блокбастера такого масштаба, как четвертая часть легендарного "Терминатора", всегда сопровождается появлением всевозможных сопутствующих материалов вроде видеоигр, наборов фигурок, различных комиксов и книг по вселенной фильма. Уже сейчас появилось несколько книг по мотивам новой части истории о войне людей против машин, но сегодня нас интересует лишь прямая новеллизация картины.

Выбор автора сразу обнадеживал. Алан Дин Фостер — маститый американский фантаст, собаку съевший на написании новеллизаций — в частности, именно он в свое время написал хорошие книги по "Чужим". И на этот раз со своей задачей он справился на "отлично". Для получения полного удовлетворения от прочтения написанного Аланом "Терминатора" следует настроить себя на то, что это — не высокохудожественное произведение и не представитель модного нынче жанра "интеллектуальная фантастика". Это — простой и незатейливый, но очень и очень качественный фантастический боевик.

Рассказывать про сюжет, думается, смысла не имеет, так как он полностью повторяет историю, показанную в киноленте. Здесь даже диалоги подчистую скопированы из картины. Однако в книге Фостер уделил больше внимания деталям, которые в "Терминаторе 4" не оговаривались. Например, упомянуто присутствие русских офицеров на подводной лодке, где расположен штаб генерала Эшдауна. Такое внимание к мелочам откровенно радует.

К художественной части повествования претензий практически нет, разве что иногда у автора проскакивают клишированные и просто не самым лучшим образом звучащие выражения в духе "боль стерла с его лица все краски...", но это не смертельно.

Книга добротно оформлена в стиле постера фильма, только надпись "Смотрите в кинотеатрах с 04.06.2009" выглядит сейчас неактуальной. Слегка пожурить можно и переводчиков. Есть несовпадения в терминологии и именах собственных. Например, имя девочки Star: в книжном варианте ее перевели дословно — "Звезда", а в кино ее кличут Крохой.

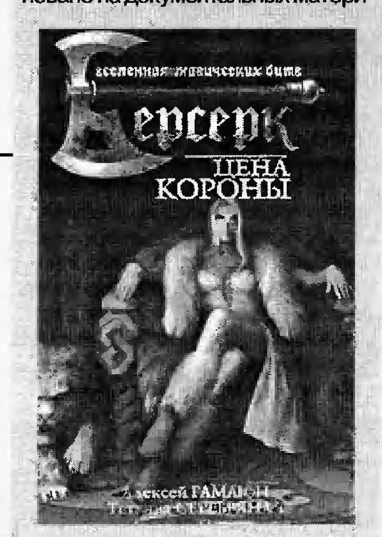
В итоге, мы имеем отличную новеллизацию отличного фильма, которую можно спокойно читать как в отрыве от первоисточника, так и в дополнение к нему. Фанатам фантастики в целом и "Терминатора" в частности рекомендуем.

P.S. Непонятно только одно: с какого перепуга "Азбука" запихнула "Терминатора: Да придет спаситель" в серию "Экранизированный бестселлер"? Дело-то обстоит как раз наоборот. Наверняка это все проделки злобных машин...

Алексей Апанасевич

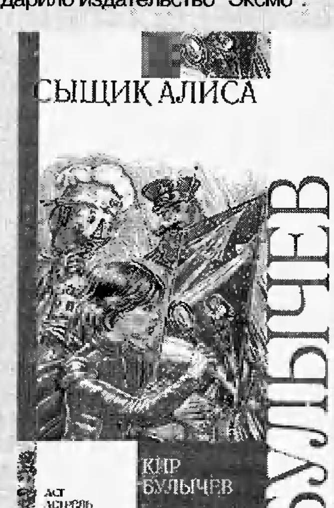
Релизы

АСТ, не так давно присоединившееся к "Эксмо" в благородном деле издания "сталкеровских" книжек, продолжает привлекать к работе над "чернобыльскими" романами маститых современных писателей. Вслед за Александром Зоричем по этому пути последовал Виктор Ночкин, в июле представивший читателям книгу под названием **"Слепое пятно"**. Книжка посвящена приключениям сталкера-неудачника Слепого, нанятого в качестве проводника неким ученым Дитрихом. Слепой и Дитрих займутся расследованием загадочных исчезновений сталкеров, происходящих в одном и том же районе Зоны. Также издательство отправило на полки магазинов антиутопию **"Генезис-2075"** от Бернарда Беккета. Эта книга познакомит нас с обществом будущего, выстроенным в соответствии с заветами платоновской "Республики".



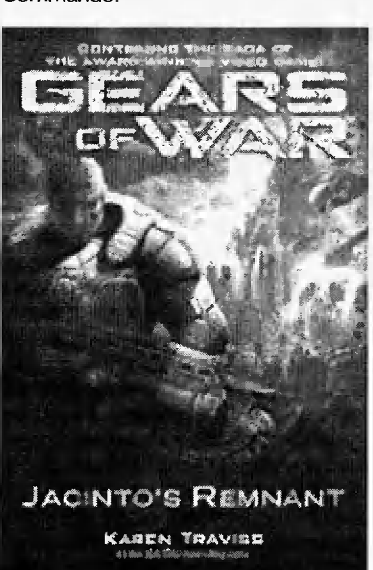
"Азбука" же вовремя подсуетилась к выходу нового фильма Джонни Деппа, выпустив в продажу книгу **"Джонни Д. Враги общества"**, повествующую о масштабной войне, которую в былые годы вело ФБР с организованной преступностью. Это произведение основано на документальных материалах. Кроме того, та же "Азбука" пополнила новой книжкой серию "Берсерк", основанную на одноименной настольной и компьютерной игре. В романе Алексея Гамаюна и Татьяны Серебряной **"Цена короны"** нас ожидают, если верить аннотации, маги, герои, заговоры, битвы и прочие классические фэнтези-элементы.

На подростков ориентирован сборник **"Сыщик Алиса"** за авторством Кира Булычева. Новую путевку в жизнь трем историям о знаменитой "девочке из будущего" подарило издательство "Эксмо".



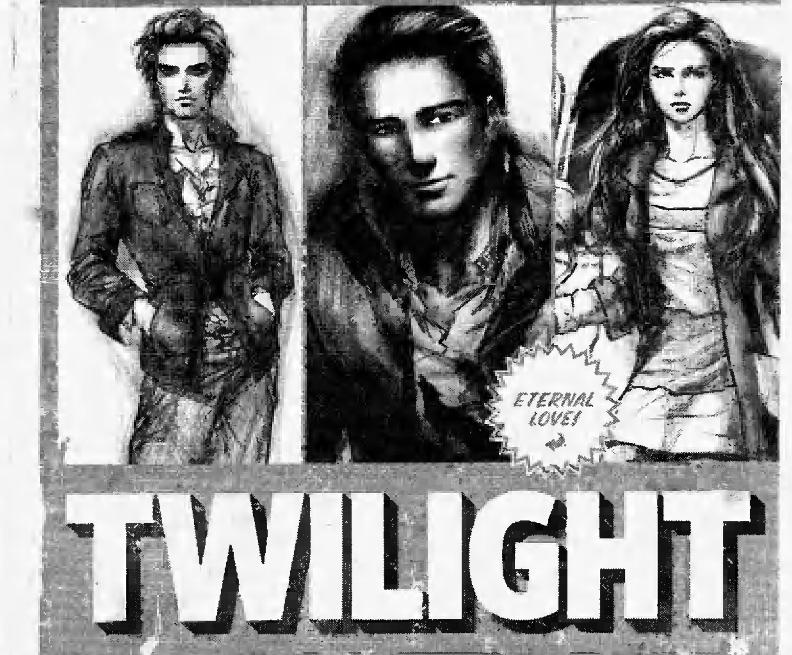
Новая книга по Gears of War

Благая весть для поклонников вселенной Gears of War: 28 июля в США вышла книжка **Jacinto's Remnant** за авторством Карен Трэвис. Этот роман является продолжением сюжета Gears of War 2. Город Джакинто разрушен, люди бегут в ледяные пустоши, причем среди беженцев мелькает и Маркус Феникс — такая вот печальная завязка ждет нас в книге. Что же до Карен Трэвис, то она уже давно зарекомендовала себя как мастерица историй о брутальных мужиках-спецназовцах — достаточно вспомнить ее сериал Star Wars: Republic Commando.



"Сумерки" в комиксах

Вампирская **"Сумеречная сага"** писательницы Стефани Майер вскоре переберется в мир комиксов. Создание графического романа по мотивам "Сумерек" поручено корейскому художнику Юнг Киму, причем сей уважаемый мастер уже объявил, что при создании своей манги он берет за основу книгу-первоисточник, а не одноименную кинокартину. Возможно, поклонницы серии будут разочарованы, ведь главные герои комикса совершенно непохожи на Кристен Стюарт и Роберта Паттисона, сыгравших этих персонажей в экранизации. Однако Стефани Майер сама контролировала процесс создания комикса — если уж у нее нет никаких возражений, то фанатам придется смириться с такими с "Сумерками", какими их видит Юнг Ким.



Кратос снова в деле!

Издательство Del Ray в не столь отдаленном будущем собирается порадовать поклонников вселенной **God of War** сразу двумя новенькими книжками о приключениях сурового спартанца Кратоса. Уже известно, что первый из этих романов, книжка за авторством Мэттью Стовера, поступит в продажу в марте 2010 года, аккурат к релизу игрушки God of War 3. Книга обещает соответствовать духу первоисточника — читателей ждут орды мифических монстров и кровопролитные битвы.

Соломон Кейн: и кино, и комикс

Paradox Entertainment поручила компании Dark Horse Comics состряпать графический роман **Solomon Kane** к выходу одноименной кинокартины. Премьера фильма намечена на осень, примерно тогда же в продаже появится и комикс. Напомним, что пуританин Соломон Кейн, созданный воображением Роберта Говарда, — бесстрашный рыцарь "мушкетерской" эпохи, постоянно вступающий в сражения с различными порождениями тьмы. Также Dark Horse Comics поручено создание графического романа и по грядущему"Конану-варвару" (этот персонаж тоже был придуман Робертом Говардом), однако до выхода на экраны новой картины о "Конане" времени остается еще достаточно много, так что и комикс в продаже в ближайшее время ждать не стоит.



Курт Воннегут в Интернете

Издательство Random House пообещало в не столь отдаленном будущем представить читающей публике 14 ранее не публиковавшихся рассказов Курта Воннегута. Причем книжки будут распространяться как в традиционном бумажном сборнике рассказов, так и в виде отдельных электронных книг. Для самых нетерпеливых: первый рассказ объявится в Интернете уже 25 августа. Еще одно произведение можно будет искать в Сети начиная с 29 сентября, ну а весь сборник под названием **Look at the Birdie** будет доступен с 20 октября — как в бумажной, так и в электронной версиях.

AlexS

НОВОСТИ КИНО

Уже давно как отгремевшие слава и успех римейка "Кинг Конга" Питера Джексона все никак не дают покоя ушлым кинематографистам. Продюсеры малоизвестной студии **Spirit Pictures** приобрели права на киноадаптацию книги **Джо Девито** и **Брэда Стриклэнда Kong: King of Skull Island**, являющуюся приквелом к классической ленте о буйствах гигантской обезьяны. Произведение вышло аккурат в преддверии запуска в прокат джексоновского "Кинг Конга". Сюжет будущего фильма расскажет больше об истории таинственного острова Черепа, раскроет причины появления Конга на его просторах, а также борьбы с другими претендентами за главенство на суше. Относительно кандидатур на места режиссера и сценариста пока ничего не известно, зато представители студии уже заявили, что собираются сделать проект с помощью технологии motion capture, которая была задействована в "Беовульфе" и "Рождественской истории", а также активно используется для съемок совместного проекта все того же Джексона и Стивена Спилберга в трилогии о бельгийском журналисте Тинтине.

Прошедшая в солнечном Сан-Диего 40-я по счету конвенция любителей комиксов, манги, сериалов, кино и прочих радостей **Comic-Con** пролила свет на будущее множества кинопроектов. Так, студия **Lionsgate** анонсировала выпуск знаменитого триллера **"Пила" Джеймса Вана** в формате 3D, а также представила на суд киноманьяков и потенциальных спонсоров шестую и, по сути, заключительную часть серии о нечеловеческих опытах над человеческой моралью и кошельками зрителей.



Пила 6

Студия **Disney** тоже подкинула вязанку дров в очаг интереса участников Comic-Con. **Роберт Земекис** официально заявил, что сиквел фантастического фильма **"Трон"** будет называться **Tron Legacy**. Краткий синопсис ленты будет таков: Сэм Флинн, расследуя дело о пропаже своего отца, попадает в виртуальный мир злобных компьютерных вирусов и добропорядочных компьютерных программ, где и пытается найти своего родителя. В проекте уже числятся **Гаррет Хедланд, Оливия Уайлд** и **Джефф Бриджес**. **Тим Бертон** же показал первый тизер своей **"Алисы в стране чудес"**, являющейся, по уверениям режиссера, квинтэссенцией атмосферы двух книг **Льюиса Кэрролла** и собственных мыслей по поводу. В фильме Алиса сбегает с собственной свадьбы обратно в страну чудес, за это время порядком изменившуюся и огрубевшую. Представитель компании **Орен Авив** приоткрыл занавес неизвестности по поводу **"Пиратов Карибского моря 4"**. Уже можно смело говорить, что съемки квадриквела начнутся весной будущего года, а релиз ленты намечен на еще такой туманный 2011 год. Появление в режиссерском кресле Гора Вербински маловероятно, поскольку Авив прозрачно намекнул, что дальше двигаться истории Джека Воробья и компании некуда, поэтому ей необходима неплохая встряска.



Алиса в стране чудес

Из наиболее запоминающихся событий конвенции стоит отметить презентацию революционной картины **Джеймса Кэмерона "Аватар"**. Режиссер признался, что огромное влияние на идею самой ленты оказали оригинальный сериал "Звездный путь" и культовый фильм Стэнли Кубрика "2001: Космическая одиссея". Председатель **Fox Том Ротман** озвучил официальные затраты студии на картину — около $230 млн.

Не обошли на Comic-Con вниманием и экранизации комиксов. Соавтор и сценарист кинокомикса "Надрать задницу" **Марк Миллар** рассказал, что сиквел **"Особо опасного"** будет основываться на пятом и шестом выпуске его комиксов, рассказывающих о международном синдикате киллеров. К проекту по-прежнему приписан **Тимур Бекмамбетов**, а в главной роли числится **Джеймс МакЭвой**.

Студия **Crystal Sky Pictures** представила нового постановщика игры о Дракуле **"Кастлвания" — Джеймса Вана**. Предыдущий руководитель проекта — **Пол Андерсон** — переключился на работу по режиссированию четвертой части **"Обители зла"**, которая должна выйти в 3D-формате. Ван же публично отказался от использования предыдущих идей и заявил: "Мы делаем стильный фэнтезийный экшен с готическим сторилайном и анимешными персонажами. Такая встреча Востока и Запада сулит очень многое".

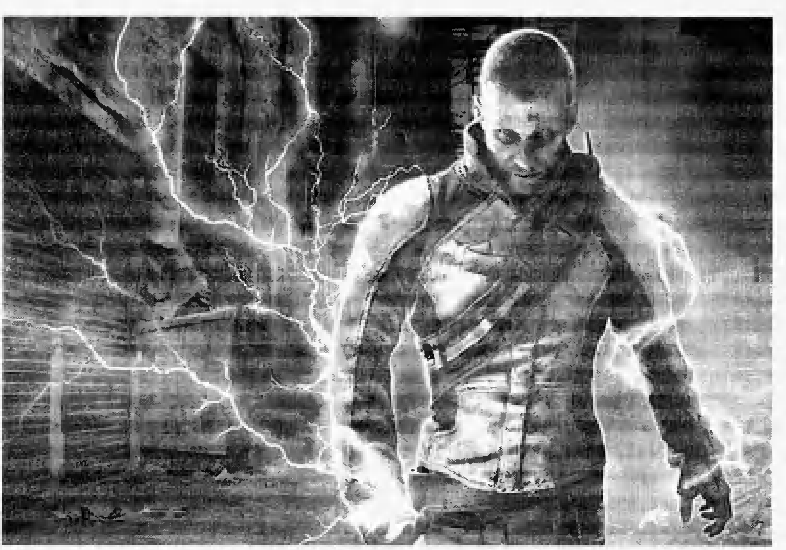
Студия **Paramount** приступила к подготовке съемок ленты по мотивам сказки **Роберта О'Брайена Mrs Frisby and the Rats of NIMH**. Фильм расскажет историю мышки по имени Миссис Фрисби, у которой проблемы льются прямо как из рога изобилия: любимый сын тяжело заболел, а семье угрожает переезд из родного дома. В это самое время смелый грызун попадает в группу лабораторных крыс, эволюционировавших и поработивших друг друга. Режиссером проекта заявлен **Нил Бергер**, за которым будет денно и нощно присматривать студийный продюсер **Кэри Гранат**. По всем статьям намечается социальная драма во вполне стильном трехмерном окружении.

Sony Pictures дорвалась до экранизации недавно вышедшей на PS3 игры **inFamous**, главный герой которой, курьер Коул Макграт, после взрыва квартала Эмпайр Сити получил способность управлять электричеством. Парень, не особо мудрствуя, использовал свой дар либо во благо, либо во зло — все решал сам геймер. Адаптировать такую историю на целлулоид вызвался сценарист **Шелдон Тернер**, а продюсировать — **Ави и Ари Радд**.



Аватар

Плохие вести приходят из стана компании **20th Century Fox**. После анонса шестого сезона популярного мультсериала **Futurama**, выход которого намечен на лето будущего года, стало известно о том, что полным ходом ведутся поиски новой команды для озвучения. Ни **Билли Уэсту**, ни **Кэти Сагал**, ни **Джону Димаджио** места в работе над возрождением телевизионной версии "Футурамы" якобы не нашлось. Представители студии так прокомментировали такую не очень приятную для фанатов новость: "Мы и рады пригласить старый актерский состав, но на зарплатных чеках не сошлись, увы. Мы уверены, что найдем не менее отличные голоса для замечательных персонажей Мэтта и Дэвида". Несмотря на всю серьезность положения, стоит рассматривать такую новость как черный пиар — с целью подогреть внимание публики к готовящемуся проекту. Нечто подобное ребята из Fox уже совершали в отношении актерского состава при озвучке "Симпсонов". В итоге же вопрос с оплатой был решен почти бесконечно.



inFamous

ВР-ПАРАД

PC-ИГРЫ

Место		Пр. месяц	Название	Голосов
1	→	1	King's Bounty: Принцесса в доспехах	63
2		-	Prototype	59
3-4	↑	6	X-Men Origins: Wolverine	33
3-4		3	The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	33
5		-	Ghostbusters: The Video Game	32
6-7		-	The Sims 3	28
6-7	↑	8	Killzone 2	28
8-10	↑	18	Neverwinter Nights 2: Mysteries of Westgate	24
8-10	↑	15-16	Velvet Assassin	24
8-10		-	Plants vs. Zombies	24
11		-	Red Faction: Guerrilla	23
12	→	5	Braid	20
13-15	→	12-13	Wanted: Weapons of Fate	19
13-15	↓	12-13	Still Life 2	19
13-15		-	Тургор: Голос цвета	19
16-17	→	11	Demigod	18
16-17	→	9	Tom Clancy's H.A.W.X.	18
18-19		-	ArmA 2	17
18-19		-	Fallout 3: Broken Steel	17
20	→	20-21	Watchmen: The End Is Nigh	16
21-22		-	Terminator Salvation: The Videogame	15
21-22	→	10	Fallout 3: The Pitt	15
23	→	28	The Godfather II	14
24-26	↓	20-21	Zeno Clash	10
24-26	↓	22-23	Company of Heroes: Tales of Valor	10
24-26	→	31	Ninja Blade	10
27-29	↑	29-30	Gobliiins 4	8
27-29	→	26-27	LittleBigPlanet	8
27-29	↓	15-16	Сталин против марсиан	8
30-31		-	Battlestations: Pacific	7
30-31	→	17	The Last Remnant	7
32-34		-	Damnation	6
32-34		-	Бельтион: Свод Равновесия	6
32-34	→	32-33	Halo Wars	6
35		-	Afro Samurai	4
36-37	→	35	Merchants of Brooklyn	3
36-37	↑	41	Leisure Suit Larry: Box Office Bust	3
38	↑	39-40	Eat Lead: The Return of Matt Hazard	2
39	↓	36-38	Ceville	1
			ВСЕГО ПРОГОЛОСОВАЛО	196

КИНО

Место		Пр. месяц	Название	Голосов
1		-	Трансформеры: Месть падших	84
2		-	Терминатор: Да придет спаситель	71
3	↓	1	Люди Икс: Начало. Росомаха	64
4	↓	3	Адреналин 2: Высокое напряжение	53
5		-	Ангелы и Демоны	48
6	↓	4	Звездный путь	46
7	→	7	Знамение	33
8	→	8	Загадочная история Бенджамина Баттона	32
9	↓	6	Рок-н-рольщик	29
10		-	Рок-волна	16
11	→	13	Нерожденный	8
12	→	11	Любовь в большом городе	5
13	↑	14	Обещать – не значит жениться	4
14	→	15	Сделай шаг	1
			ВСЕГО ПРОГОЛОСОВАЛО	182

→ — исключается из хит-парада
↓ — спускается
↑ — поднимается
— — новинка хит-парада

Проголосовать за понравившиеся и достойные на ваш взгляд игры и фильмы можно (и нужно) на нашем сайте http://www.nestor.minsk.by/vr, проследовав по ссылкам "Лучший фильм месяца" и "Лучшая игра месяца". Вы можете проголосовать за одну или несколько позиций, но только один раз. Важен каждый голос!

Вниманию читателей!

Чтобы получать наши издания со следующего месяца, вы можете подписаться на них до 25 числа текущего месяца в любом почтовом отделении.

Цены на II полугодие 2009 года

		1 мес.	3 мес.	6 мес.
«Компьютерная газета»	инд. 63208	4740 р.	14220 р.	28440 р.
	вед. 632082	6983 р.	20949 р.	41898 р.
«Виртуальные радости»	инд. 63160		4310 р.	8620 р.
	вед. 631602		6744 р.	13488 р.
ж-л «Сетевые решения»	инд. 75090			4050 р.
	вед.750902			7344 р.



ОБЗОР

Anno 1404



Альтернативное название: *Dawn of Discovery*
Жанр: *RTS*
Платформы: *PC, Wii, Nintendo DS*
Разработчик: *Related Designs*
Издатель: *Ubisoft Entertainment*
Издатель в СНГ: *Новый Диск*
Похожие игры: *серия Anno, серия Settlers, серия Caesar, Grand Ages: Rome, Knights and Merchants*
Мультиплеер: *отсутствует*
Минимальные системные требования: *процессор с частотой 3,0ГГц; 1Гб ОЗУ; видеокарта с 128Мб ОЗУ и поддержкой шейдеров версии 2.0; 6Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *процессор уровня Intel Core 2 Duo E4600 или AMD Athlon 64 X2 4800+; 2Гб ОЗУ; видеокарта с 512Мб ОЗУ и поддержкой шейдеров версии 3.0; 6Гб свободного места на жестком диске*
Официальный сайт игры: *anno.uk.ubi.com*

Пролить на асфальт декалитры человеческой и инопланетной крови, разбросать по городу тонны органических и механических ошметков, отправить на верную смерть несколько отрядов космодесанта, забросать вражескую территорию сотнями атомных бомб, стереть с лица вселенной пару-тройку планет, выручить мир от абсолютного зла в сотый раз... После всего этого так и хочется прикоснуться к чему-то светлому, доброму, вечному. Желание окунуться в теплую домашнюю атмосферу, дополненное страстью к мозговой деятельности и многовекторным расчетам, неминуемо приводит игрока к воротам, за которыми находятся такие проекты, как Settlers, Caesar, Patrician, Anno...

Сколько уже слов было сказано по поводу обязательного присутствия в компьютерных играх такой немаловажной вещи, как атмосфера. И не суть важно, животно-отвратительный ужас в Dead Space ли это, жуткая неизвестность в "Мор. Утопии" или же дух камина, теплого пледа, пушистых тапочек и чашки горячего шоколада в Samorost. С этим компонентом у завязанных на экономических расчетах и строительстве игр всегда были проблемы. Математически идеальная SimCity от извест::ого "дарвиниста" Уилла Райта и ее многочисленные клоны, бюджетные тайкуны, симулирующие развитие разнообразных зоопарков, луна-парков, аквапарков и чуть ли не туалетов — у всех подобных проектов были перебои с атмосферой. Из всей когорты игр-"калькуляторов" в этом отношении выделялись лишь немногие: Theme Hospital, Beach Life, Tropico, Startopia да некоторое количество инсинуаций на тему цивилизаций древности. Именно с последним подклассом проектов в плане атмосферы все традиционно хорошо. Суета пузатеньких большеголовых человечков из находящейся в творческом поиске серии Settlers, размеренность и спокойствие почти мультяшной Knights and Merchants, лавровые венки и античные статуи из линейки Caesar — все эти вещи не могут не затянуть в пучины морального отдыха без отключения мозговой активности. Но, наверное, среди достаточно редких "душевно-экономических" стратегий фаворитами были продукты марки Anno, постоянно экспериментирующей с названием: Anno, A.D., а теперь вот Dawn of Discovery. Но вне зависимости от имени каждый представитель этого бренда отличался крайне высоким качеством. И за Anno 1404 мы тоже были спокойны.

В играх, где управление не завязано только на четырех клавишах и мыши, а интерфейс не отдает примитивностью, принято основательно полистать мануал. В Anno 1404 же изучение руководства пользователя мало чем поможет новичкам — в качестве обучения выступят шесть миссий. Фанатам жанра тщательное разжевывание всех мелочей без возможности пропустить нравоучения невидимого помощника вряд ли придется по душе, но от прохождения единственного сюжетного набора заданий не отвратит. Каких-либо революционных идей в сценарии нет — мы имеем простой, лаконичный рассказ о долгом пути европейской цивилизации на юго-восток. Но заскучать кампания не позволит, в нужное время преподнося на блюдечке дополнительные квесты и сопровождая каждую новую задачу отменным описанием. А в тот момент, когда начинает казаться, что сюжетная линия ничего свежего предложить уже не в силах, игра делает крутой поворот и вводит в повествование восточную цивилизацию. А это означает новые дипломатические хитрости, обмен знаниями и культурными ценностями, торговые соглашения, оригинальные задания и многие часы увлекательного геймплея.

Немного вводит в замешательство отсутствие отдельной кампании за какое-нибудь шахство, но это понятно — следует ждать дополнений: в адд-онах просто обязано возрасти количество самостоятельных сценариев. Ну а пока что придется изучить полдюжины отлично проработанных миссий, различающихся по сложности и продолжительности.

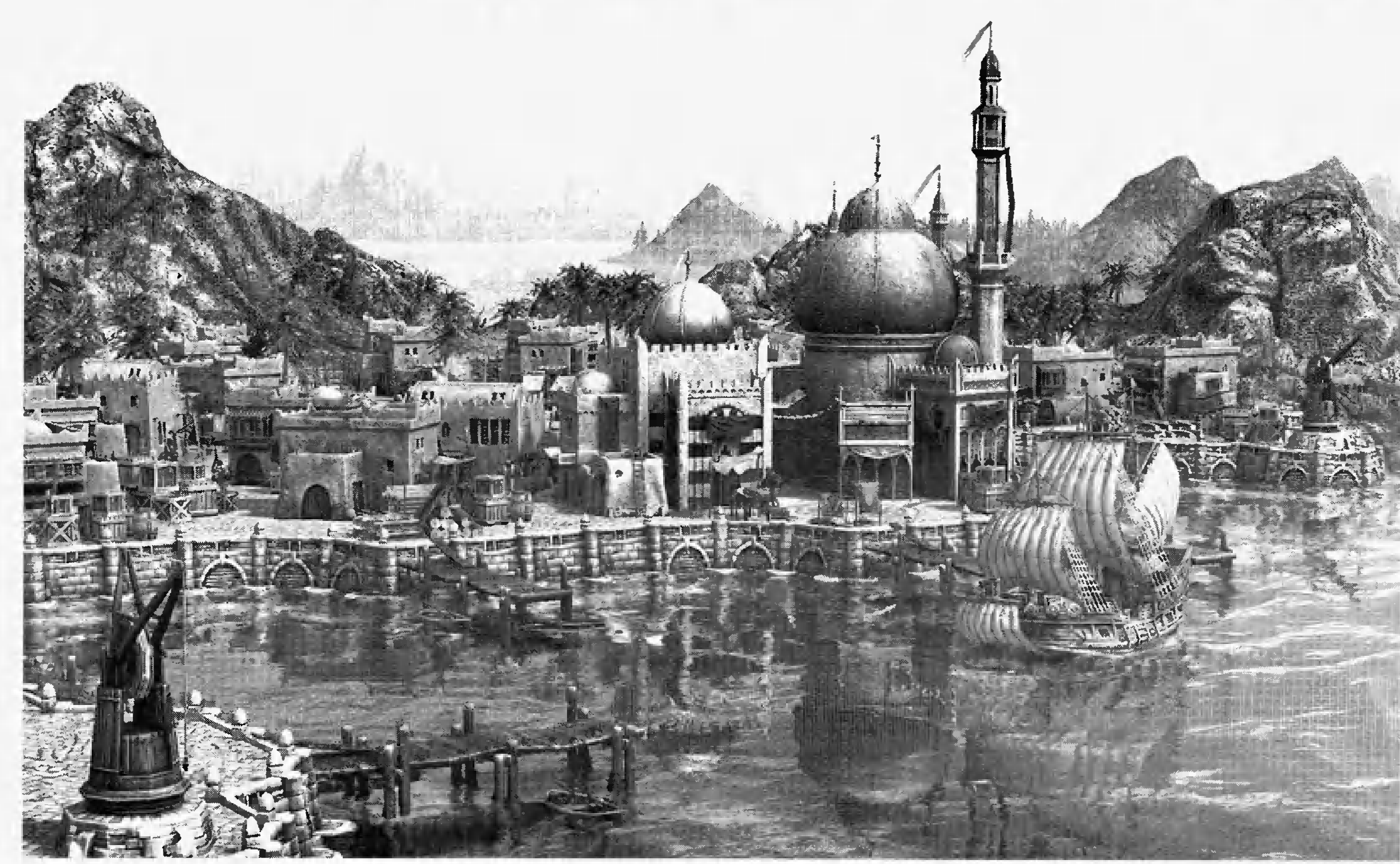
Но не кампания и не набор дополнительных миссий являются главной "фишкой" подобных проектов, а freeplay — свободная игра. Freeplay в Anno 1404 в плане настроек может запросто посоревноваться с детищами Сида Мейера — монстрами вроде Civilization, Colonization и Alpha Centauri. Размеры карты, характер территории, параметры соперников, условия победы — возможности планирования порождают множество непохожих друг на друга вариантов.

Будущее могущественного города-государства начинается с небольшой деревушки, расположенной на одном из островков огромного архипелага. Несколько домиков, ратуша да скупой набор сырья — вот все, что доступно в начале. Ну а дальше планомерное развитие населенного пункта полностью ложится на плечи игрока. Поиск необходимых каждому дому ресурсов — первостепенная цель. Основные их виды вроде древесины, камня, наполненного рыбой океана да плодородных земель доступны всем и каждому, но беда в том, что основной части необходимого сырья на подконтрольном острове нет.

Тут в действие и вступает торговля. При излишках производства в одной сфере приходится обмениваться ресурсами с близлежащими государствами. Игнорировать эту возможность позволяется, но тогда развитие города не сдвинется с мертвой точки. После налаживания первых торговых маршрутов можно браться за выпуск товаров первой необходимости — тканей, шкур, орудий труда... Потом цикл повторяется: коекакие продукты идут на экспорт, что-то необходимое импортируется — и вуаля, город готов к переходу на новую ступень развития. И вновь запускается тот же алгоритм, который с каждым этапом включает в себя все новые и новые производства, торговые маршруты, дипломатические соглашения. Следить за отлаженным механизмом сложной экономической системы приходится постоянно и очень внимательно, как и пытаться предугадать грядущие события. Произойти может все что угодно. Поссорились с соседом — получите эмбарго на некоторые виды товаров, из-за чего пара мануфактур полностью остановится, а часть начнет работать на склады. По полям прошелся ураган — плохой урожай, сбои поставок, голод. К счастью, игра вовремя проинформирует обо всех неполадках в экономической системе.

Для различных договоров, соглашений и альянсов в Anno 1404 нашлось много места. Без налаживания связей с соседями обойтись нельзя, и в этом нелегком деле очень хорошим подспорьем являются предлагаемые другими государствами случайные квесты. Сами по себе задания не слишком завернутые: подсобить ресурсами, пожертвовать какую-нибудь бонусную технологию, выступить единым политическим фронтом против другого соседа — но их выполнение улучшает отношения с заказчиком, приносит материальную выгоду, а также пополняет копилку дипломатической чести. Последнюю можно использовать как деньги, приобретая за нее разнообразные технологии, влияющие на различные сферы жизни государства — от производства до торговли. Многочисленные соседи могут показать-





ся излишне дружелюбными в переговорах, но они последовательны в своих решениях и никогда не примут невыгодное для них предложение. Изредка приходится обнажать мечи, но военного дела в Anno 1404 — минимум. Можно, конечно, занести это в минусы, но подобный подход диктует специфика жанра.

Нельзя не упомянуть о качестве проработки градостроительной и социальной составляющих. За возведением зданий и жилых кварталов, а также прокладкой путей сообщения придется провести немало часов. Ошибки в планировании оказывают весьма негативное влияние на развитие экономики. Неудачно расположили склады и мануфактуры — циклы производства неминуемо потребуют больше времени. Не позаботились об удобных дорогах к порту — существенно замедлится обмен товарами. Посчитали неважным делом проведение масштабной мелиорации — получите потери урожая из-за засухи. О населении также не рекомендуется забывать: довольные и счастливые граждане с большей охотой расстаются с кровно нажитыми денежками. Мораль поселенцев зависит от многих факторов и мелочей. Простого обеспечения едой и одеждой будет достаточно лишь на первых порах, потом люди потребуют к хлебу вина, а к рубахам — заморских шелков. Потребности населения растут в арифметической прогрессии, причем дворянам нужно большее разнообразие товаров, чем простолюдинам.

Не потеряться, уследить за всем, быть в курсе каждой мелочи — во всем этом помогает ладно скроенный, очень удобный и интуитивно понятный интерфейс. В нем нет ничего сложного: простые переходы между не перегруженными лишней информацией таблицами позволят эффективно наблюдать за жизнью государства даже людям, прежде не имевшим дела с подобными играми. Красивые иллюстрации в качестве экранов загрузки не дают заскучать во время создания новых миров. Так начинают проступать забота и старание, с которыми разработчики подошли к построению графической оболочки Anno 1404. В качестве технического ядра выступает движок от 1701 A.D., который после значительной переработки выдает просто сногсшибательную картинку, а вкупе с отменным декором и вовсе делает из игры одну из самых привлекательных стратегий последнего времени. Теперь обо всем этом подробнее.

Сразу же начинает подкупать отменная прорисовка всех составляющих антуража: здания, деревья, повозки, корабли — все проработано до мельчайших подробностей. Великолепная реализация светотени придает картинке еще больше шарма и очарования, невероятно красивая поверхность воды запросто может надолго приковать к себе внимание, а замечательный дизайн всех элементов декора не позволяет игре опуститься до самокопирования. Даже в статике проект смотрится потрясающе, а если все это лицезреть в динамике, то восхищение гарантировано. Изображение, что мелькает на экране, в буквальном смысле дышит жизнью, работая на создание уникальной атмосферы.

Вторит очарованию графической оболочки и чудесное музыкальное сопровождение, выдержанное в лучших традициях жанра. Композиции, составленные из звуков лютни, духовых и ударных инструментов, восхищают и влюбляют в себя с первых нот, а приглушенные шумы наполненного жизнью города формируют несравненное ощущение присутствия и реальности происходящего.

Мы имеем честь прикоснуться к умной, эстетически чистой и очень интеллигентной стратегической игре. Anno 1404 явила миру не только всеми любимые достоинства из подобных проектов былых времен, но и дополнилась целым рядом приятных и полезных нововведений. Это еще не революция, но эволюция — как серии, так и жанра в целом.

РАДОСТИ:

Появление восточной цивилизации
Неограниченные возможности freeplay
Обилие дополнительных квестов
Сложные и продуманные экономическая и социальная системы
Спокойная, размеренная, уютная атмосфера
Удобный и дружелюбный интерфейс
Очаровательные графика и дизайн
Прекрасная музыка

ГАДОСТИ:

Нет мультиплеера

ОЦЕНКА:

9.3

ВЫВОД:

Среди хитовых, но до боли тривиальных игр-конкурентов Anno 1404 сверкает солнечным светом одного из главных проектов этого лета. Если откинуть претензии по поводу отсутствия мультиплеера, слабенькой боевой системы и бредового мануала, детищу Related Designs можно смело ставить все 10 баллов.

Обзор написан по PC-версии проекта

Слава Кунцевич



Все игры серии

1602 A.D.

Серия стартовала в далеком 1998 году, когда амбициозные немецкие разработчики из Sunflowers Interactive под контролем GT Interactive выпустили в свет 1602 A.D., которая мигом вклинилась между двумя "монстрами" — The Settlers 2 и Caesar 3. Именно с этими играми чаще всего сравнивали новинку, хотя проект больше напоминал экономически насыщенный клон Age of Empires: дипломатия и торговля находились в зачаточном состоянии, а военным действиям, напротив, было уделено много внимания. Что примечательно, именно тогда и родилось обязательное условие серии — островная карта.

Anno 1503

Сиквел, переименованный в Anno, увидел свет через полдесятка лет, уже имея в строке "Издатель" название могущественной корпорации Electronic Arts. Вторая часть чуть было не стала провалом, в основном "благодаря" графической оболочке: игра разрабатывалась на немного подправленном движке оригинала, который к 2003 году потерял всякую конкурентоспособность. Вытянули же проект существенные подвижки по части торговли, вознесшие товарооборот в ранг необходимости. Постепенно начали сходить на нет битвы: в Anno 1503 появилась возможность проплачивать пиратские набеги, а сражения длились слишком долго. Кроме того, четко обозначила себя социальная сфера.

1701 A.D.

Настоящей революцией как в серии, так и в жанре стала вышедшая в 2006 году 1701 A.D. Sunflowers Interactive переложили груз разработки на Related Designs, а сами ограничились ролью издателей, при этом вложив в игру аж 8 миллионов евро. И это стало более чем удачной инвестицией. Новые авторы подошли к созданию проекта со всей ответственностью и выпустили в свет отменную стратегию. Самым заметным нововведением оказалась сногсшибательная графическая оболочка, которая уже сама по себе привлекала внимание аудитории. Кроме того, игра получила подобие сюжета: пользователь отправлялся в Карибский бассейн в роли колонизатора. Значительной доработке подверглись все сферы: дипломатия, торговля, менеджмент. Но что самое главное, игра избавилась от свойственной жанру монотонности благодаря динамично меняющимся событиям. 1701 A.D. оказалась более чем успешной, и в 2008 году, когда разработка Anno 1404 уже шла полным ходом, обзавелась качественным дополнением The Sanken Dragon.



АНОНС

Bayonetta

Жанр: *слэшер*
Платформы: *PlayStation 3, Xbox 360*
Разработчик: *Platinum Games*
Издатель: *SEGA*
Похожие игры: *серия Devil May Cry*
Дата выхода: *начало 2010 года*
Официальный сайт игры: *www.sega.com/platinumgames/bayonetta*

Так уж получилось, что в жанре "слэшер" — как на PC, так и на консолях — серия Devil May Cry практически всегда была и до сих пор остается эталонной, разделяя трон разве что с God of War. Ни одна игра толком не сумела составить конкуренцию вышеназванным тайтлам — однако в скором времени, вполне возможно, появится проект, который заставит упомянутых королей жанра потесниться. Зовется сие творение Bayonetta.

Ангелы и Демоны

Чтобы озвученное выше предположение не казалось беспочвенным, проясним некоторые факты. Bayonetta — третий проект студии Platinum Games, которая до этого выпустила MadWorld — жестокий черно-белый экшен для Wii, а также готовится зарелизить в Японии ролевую игру Infinite Space для Nintendo DS. Но не это главное. Главное то, что в команде Platinum Games трудится одна легендарная личность — Хидеки Камия, "отец" сериала Devil May Cry. Уж кто, а он-то точно знает, что нужно сделать, чтобы хорошенько встряхнуть жанр "слэшер".

Предыстория нового творения Камии чрезвычайно проста, незамысловата и умещается буквально в пару строк. По версии Bayonetta с незапамятных времен существует два тайных магических клана, которые следят за развитием европейской культуры. Задача их состоит в уравновешивании Добра и Зла, благодаря чему между этими двумя полюсами мироздания всегда сохранялся баланс — иногда, правда, случались мелкие проколы вроде двух мировых войн. Внезапно равновесие оказалось нарушенным, из-за чего нашему миру вскорости должен прийти окончательный и бесповоротный конец.

Знакомая история, не правда ли? С небольшими изменениями мы ее уже слышали не раз и не два. Однако разработчики компенсируют банальность сторилайна точно так же, как и в DMC: они делают упор на атмосферу и безумно харизматичного главного героя. В нашем случае таковым является сексапильная ведьма по имени — как бы вы думали — Байонетта, возвращенная из мира мертвых специально для того, чтобы дать отпор нахлынувшим в наш мир демонам и падшим ангелам. При создании истории Камия и сотоварищи пользуются классической и, в общем-то, беспроигрышной схемой, испытанной еще в DMC: они смешивают древние легенды и мифы с современными реалиями. Разного рода художественные детали помогают создать необходимую атмосферу и хорошенько украсить антураж этой сказки для взрослых.

Действие Bayonetta будет разворачиваться в двух мирах. Первый план бытия будет мало отличаться от того, который каждый из вас видит каждый день, правда, с поправками на вторжение демонов и падших ангелов. Второй же мир — мир нечисти. Его Камия позиционирует как этакую помесь постапокалиптической фантастики с классическим фэнтези и стремится сделать дизайн каждой локации уникальным и непохожим ни на предыдущие проекты, ни на наши представления об аде. Только вот показанные уровни слишком часто навевают воспоминания о Devil May Cry, иногда скатываясь до прямых ассоциаций, что совсем не радует.

Отдельным пунктом стоит образ главной героини, при создании которого разработчики спустили с короткого поводка свое нездоровое воображение, позволив тому разгуляться вовсю. Миловидное личико, вызывающий наряд, завлекающий взгляд из-под роговых очков, движения и повадки — Байонетта словно появилась из японских мультфильмов для тех, кому за восемнадцать. Возможно, Ларе Крофт придется разделить с соблазнительной ведьмой свое звание главного игрового секс-символа.

В стиле DMC

В плане игровой механики Bayonetta предлагает нам самый что ни на есть классический DMC-геймплей с минимумом изменений. Динамика боев по-прежнему невероятно высока. На главную героиню постоянно набегают толпы врагов, которые эффектно нарубаются ведьмой в капусту. Причем в грациозности с Байонеттой мало кто сможет потягаться: удары, все как один осуществляемые в различных эротичных позах, быстро складываются в комбо, от которых монстры просто разлетаются в разные стороны. Для особо крепких и наглых вражин припасены мощнейшие, брутальные суперприемы. К слову, из DMC сюда в полном объеме — и даже с некоторыми дополнениями — перекочует и воздушный бой, т.е. врага можно будет подбросить в воздух и расправиться с ним в полете, к чему располагает способность нашей ведьмочки отращивать за спиной крылья.

Как вы помните, у Данте, помимо его здоровенного тесака Rebellion, была еще и пара пистолетов — Ebony и Ivory. Наша героиня огнестрельным оружием также не обделена. Изначально Байонетта экипирована четырьмя пистолетами, причем два из них крепятся к каблукам! А что вы думали: в нелегком деле изничтожения монстров и завлекания мужской части аудитории ноги тоже идут в дело! Со временем каждый из "стволов" можно подвергнуть модернизации, что откроет доступ к новым атакам и комбинациям. Как утверждает Камия, четкого баланса между холодным и огнестрельным оружием не предвидится. Подходящее средство смертоубийства придется выбирать с учетом текущей ситуации: разные противники потребуют разных подходов.









Кроме того, в трейлерах показана способность героини к морфингу — в частности, она умеет превращаться в какую-то демоническую собаку. Но и это еще не все. Наиболее убойной штукой в арсенале Байонетты являются... ее волосы. Будучи до поры до времени сплетенными в хитрую шевелюру, в нужный момент они распускаются, превращаясь в различных демонических существ, которые рвут монстров просто в труху. Количество вариантов таких "перевоплощений" держится разработчиками в секрете. Кстати, во время исполнения подобных приемов наша барышня остается в неглиже, так что мужчины наверняка просто прилипнут к телевизорам и мониторам. Только откровенно порнографических ракурсов ждать не стоит: Камия мастерски умеет шутить на грани фола.

Бомба?

Подытожим. Хидеки Камия готовит к релизу весьма многообещающий слэшер — закос под Devil May Cry с сексапильной ведьмочкой в главной роли. Правда, Bayonetta *слишком* сильно похожа на DMC, что может сыграть с ней злую шутку. Использовать наработки из успешного предка логично, однако нельзя скатываться до едва ли не прямого заимствования. Помимо этого, избрав легчайший метод завлечения аудитории, Камия сотоварищи рискуют столкнуться с ситуацией, когда в игре, где во главе угла должен быть геймплей, первое место занимает возбуждающий образ героини. Хочется надеяться, что разработчикам удастся обойти эти подводные камни.

Проект уже сейчас выглядит достаточно перспективно, чтобы ждать его и надеяться на его успех. Изначально Bayonetta должна была появиться в продаже 29 октября 2009 года, однако совсем недавно представители SEGA официально заявили о переносе даты релиза на начало 2010-го во всем мире, кроме Японии. Причина этой отсрочки понятна: разработчики не хотят конкуренции с другими громкими играми в период рождественских праздников. И напоследок: на сегодняшний день в списке целевых платформ заявлены только PS3 и Xbox 360, но если Bayonetta придется игрокам по вкусу, то мы, скорее всего, увидим ее порт на PC.

Алексей Апанасевич

АНОНС

S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти

Название на Западе: *S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat*
Жанр: *survival FPS*
Платформа: *PC*
Разработчик: *GSC Game World*
Издатель: *GSC World Publishing*
Похожие игры: *серия S.T.A.L.K.E.R., Fallout 3*
Дата выхода: *осень 2009 года*
Официальный сайт игры: *cop.stalker-game.ru*

S.T.A.L.K.E.R. Игра, которая создавалась с далекого 2001 года и за период своей разработки превратилась в легенду, этакого второго Duke Nukem Forever. Даже шутка такая существовала: "Радиация из Чернобыля раньше выветрится, чем S.T.A.L.K.E.R. выйдет". И неудивительно, что в 2007-ом, когда долгожданная игра все-таки появилась на прилавках, людей охватила настоящая эйфория. Обитающие на постсоветском пространстве геймеры чуть ли не сразу же нарекли S.T.A.L.K.E.R. "Великой отечественной игрой" и понавешали на него множество разных хвалебных бирок. И было за что.

S.T.A.L.K.E.R. действительно заслуживал всех тех почестей, что ему оказывали. Да, у него было много недостатков: обилие глюков и багов, разделение игрового мира на локации, отсутствие кучи заявленных ранее элементов, недостатки в системе симуляции жизни и много чего другого — но проект с первых же секунд пленял своей непередаваемой атмосферой Чернобыльской зоны отчуждения. Игра затягивала, и пользователь буквально чувствовал себя в этом будто отделенном от остального мира месте, где есть свои правила и свои законы выживания. При всем этом у проекта был еще и интересный и в чем-то нетривиальный сюжет, поддерживавший интригу до самого конца, а также семь разных концовок, которые делились на "истинные" и "ложные".

Вышедший полтора года спустя приквел "Чистое небо" закрепил успех оригинала, добавив в мир Зоны много того, что изначально планировалось, но по тем или иным причинам было вырезано. Кроме того, игра заметно похорошела внешне, что способствовало еще более глубокому погружению в ее мир. Но вот приквел зарелизился, сорвал букет заслуженных оваций — и вновь встал насущный вопрос: что будет дальше? Новый адд-он или полноценное продолжение? В скором времени ответ огласил гендиректор GSC Сергей Григорович: и то, и другое. Но если S.T.A.L.K.E.R. 2 — это проект, видимый пока лишь в далекой перспективе, то новое дополнение выйдет в свет уже осенью этого года, поэтому остановимся именно на нем.

"Чистое небо", если помните, рассказывало о событиях, предшествовавших сюжетной линии оригинала. Новый адд-он же является прямым продолжением "Тени Чернобыля". Действие начинается спустя несколько недель после того, как Меченый уничтожил установки "О-Сознания" (разработчики игнорируют все концовки оригинала, кроме "истинно верной"), открыв тем самым путь к центру Зоны. Военные решили этим воспользоваться и развернули крупномасштабную операцию "Фарватер", цель которой — взять под контроль ЧАЭС. Первая фаза операции предусматривает воздушную разведку местности и составление карты расположения аномальных полей — чтобы потом обеспечить безопасный коридор для основных сил военных. Однако первоначальный план проваливается: при неизвестных обстоятельствах вертолеты оказываются уничтожены. Чтобы разобраться в сложившейся ситуации, Служба безопасности Украины посылает в Зону своего агента — майора Александра Дегтярева, за которого нам и предстоит играть. Первостепенной задачей Дегтярева является поиск пяти пропавших вертолетов, в каждом из которых содержится некая важная информация.

К сожалению, как и в случае с первым дополнением, "Зов Припяти" будет абсолютно линейным. Но если сюжет откровенно не впечатляет (такой фабулой с минимальными изменениями обладает добрая половина книг по мотивам серии), то радует подход разработчиков к квестам. Вспомните: раньше NPC давали исключительно стандартные задания типа "подай / принеси / убей", которые повторялись раз за разом. Теперь же ситуация кардинально изменится. Вместо сотен однотипных миссий разработчики готовят гораздо более скромную цифру — около семидесяти. Зато эти семьдесят заданий не в пример лучше проработаны: каждое из них будет многовариантным и иметь несколько путей выполнения.

Еще более серьезные изменения коснутся окружающего мира. Во-первых, из GSC рапортуют о доработке системы имитации жизни A-Life, которая раньше вызывала много нареканий. Теперь каждый персонаж Зоны имеет свою личность и мотивацию — и действовать он будет в соответствии с ними. Сталкеры, например, будут днем осторожно выискивать артефакты, а вечером — собираться у костра, напевая песни под гитару и попивая водку "Казаки" для сугреву и профилактики лучевой болезни. Отношение NPC к игроку будет зависеть от его связей с той или иной группировкой, коих тут будет, кроме сталкеров-одиночек, три: "Долг", "Свобода" и бандиты. Война между фракциями, к слову, была упразднена за ненадобностью. Поведение мутантов тоже подверглось правке. Теперь животные одного класса могут сосуществовать вместе, поэтому не удивляйтесь, если среди слепых псов вы увидите несколько псевдособак.

Во-вторых, разработчики предлагают нам исследовать совершенно новые территории на другом краю Зоны. Так, игроку предстоит посетить завод "Юпитер", пройтись по заброшенной железнодорожной станции "Янов" и побывать в селе Копачи, которое после катастрофы 1986 года просто и без затей сровняли с землей из-за чрезмерного радиационного фона. Ну а финальный акт действа развернется в титульном городе Припять — правда, девелоперы смоделировали, к сожалению, только ее восточный микрорайон. Локации будут воспроизведены максимально достоверно: разработчики вновь ездили в Зону и собирали фотоматериал.



Изменения коснулись и фауны. В дополнении мы увидим двух "относительно новых" монстров, которых ушлые модмейкеры давно выудили из архивов оригинала: бюрера и химеру. Для тех, кто не играл в моды, несколько слов про новичков. Бюреры — это такие довольно неприятной наружности карлики с завидными телекинетическими способностями. Сами по себе они довольно миролюбивые создания, но уж если их разозлить, то берегитесь: мало не покажется. Химера же не представляет особой опасности днем, но ночью с ней лучше не сталкиваться: она молниеносно атакует и прекрасно видит в темноте. Не забыты и старые чудовища, плюс, некоторые из них обзаведутся новыми способностями.



Здраво рассудив, что щедро разбросанные по локациям "случайные" аномалии раздражают, разработчики решили развить тему аномальных полей, начатую еще в "Чистом небе". Каждое такое поле выделяется характерными внешними признаками — не ошибетесь. Внутри таких областей могут находиться артефакты, для поиска которых, как и раньше, применяется детектор. На обстановку в Зоне очень сильно будут влиять выбросы — причем теперь случаться они станут не по воле скрипта, а случайно. После каждого выброса картина полей и артефактов будет радикально меняться: одни могут исчезать, другие — появляться, третьи — смещаться и т.д.

Ну и напоследок стоит добавить, что нас ждет еще множество мелких изменений: появится возможность продолжить игру в режиме freeplay после окончания основной сюжетной линии, к "пить / есть" добавится функция "спать", броня разделится на скафандр и шлем, вновь будет перерисован интерфейс, который обещает стать более удобным, улучшатся графика и физика. Да и за стабильность работы можно волноваться меньше: сейчас с игрой работают около 15 бета-тестеров, которые дотошно обыскивают "Зов Припяти" на предмет всего, что отдаленно напоминает баг.



По идее, GSC выбрали для разработки "Зова Припяти" правильное направление. Все свои амбиции они приберегают для второй части, а в адд-оне собирают все то хорошее, что было в первой части и "Чистом небе", вырезая все ненужное и лишнее и аккуратно вживляя мелкие дополнения. Пусть и только с третьей попытки, но, похоже, на этот раз украинцы готовы выдать именно тот S.T.A.L.K.E.R., которого от них ждали. И им хочется верить. Что получится в итоге, увидим осенью, а пока запасайтесь болтами для нового похода в Чернобыльскую зону отчуждения.

Алексей Апанасевич

АНОНС

BioShock 2

Жанр: FPS с элементами RPG
Платформы: PC, PlayStation 3, Xbox 360
Разработчик: 2K Marin, 2K Australia, Digital Extremes / Arkane Studios
Издатель: 2K Games
Дата выхода: начало 2010 года
Официальный сайт: www.bioshock2game.com

В далеком 1998 году вышла одна из лучших игр как того времени, так и вообще. Проект под незамысловатым названием System Shock, придуманный тогда еще малоизвестным человеком по имени Кен Левайн, за очень короткий срок стал культовым. Странным казался тот факт, что тайтл был не слишком успешным в коммерческом плане. И все же он собрал неплохую кассу, что позволило начать разработку второй части.

Продолжение последовало через несколько лет и также пользовалось ошеломляющей популярностью. Затем права на бренд System Shock перешли к Electronic Arts, которая анонсировать третью часть не торопится. Левайн же занялся со своей командой разработкой одного из самых интересных, амбициозных и просто лучших шутеров последних лет — BioShock. Пресса сразу же обозвала новый проект "System Shock под водой", что, в принципе, и получилось в итоге. Но ко всему, что было позаимствовано у SS, необходимо прибавить захватывающую, хоть и в некоторых местах притянутую за уши, историю, превосходный дизайн локаций и удачную идею с плазмидами. Как результат, BioShock стал лучшим FPS 2007-го года.

С того момента было ясно одно: продолжению — быть. Когда? Скоро. Но девелоперы не спешили говорить о сиквеле. Неофициальным анонсом BioShock 2 послужил тизер после финального ролика в PlayStation 3-версии игры, появившейся позже остальных. Сначала поклонники полагали, что вторая часть окажется приквелом, которая поведает о вещах, приведших к той самой новогодней ночи 1958 года, когда Рапчур (Rapture) преобразился до неузнаваемости. Но все оказалось куда интереснее.

На дне

Для начала — плохие новости: сиквел разрабатывает другая студия, а ключевых людей, создававших оригинал, в новой команде практически не осталось. Это уже порождает не самые радужные ожидания: все-таки очень часто качество игры зависит не от бюджета, а от умений девелоперов. То, что нам показывали на различных мероприятиях, только добавило пессимизма, который, надеемся, не оправдается...

BioShock 2 — это не приквел, как ошибочно полагали многие. События второй части происходят спустя десять лет после финала оригинального проекта. За это время многое изменилось. Рапчур, каким бы прочным и надежным он ни был, все равно рано или поздно проиграет в битве с океаном. В названный выше отрезок времени вода постепенно затапливала "отсеки" города, тем самым уменьшая пространство для его обитателей. Хорошо знакомые нам по первой части сплайсеры еще больше озверели. Если раньше это были просто мутанты с физической зависимостью от Адама, то теперь они окончательно перестали быть людьми. Нуждаясь во все большем количестве этого своеобразного наркотика, они стали убивать себе подобных. Словом, в сиквеле нам предстоит столкнуться с самыми жестокими и бесчеловечными обитателями Рапчура — с теми, которые готовы пойти на все ради удовлетворения собственной потребности в Адаме.

Но и главному герою есть что противопоставить недругам. Точнее, кого, а не что. Самого себя. Теперь мы играем за Big Daddy, причем за самого первого — того, который, в отличие от собратьев, не утратил способность разумно мыслить. На данный момент известно, что наш Большой Папочка научился пользоваться плазмидами (хоть и непонятно как), которых, к слову, станет больше. Плюс, нам будет доступен огромный бур. Орудовать этим смертоносным оружием — одно удовольствие. Уже есть скриншоты, на которых оно предстает во всей красе: распиливаем мутантов — и экран заливают литры крови, которые медленно стекают за пределы видимости. Весьма впечатляет.

С другой стороны, сама идея сделать Большого Папочку главным героем кажется нам слегка неверной. В оригинальном BioShock перед тем как забрать у Сестрички Адам, вы принимали неминуемый яростный бой, в котором превосходство противника было налицо. Каждая встреча с Папочками была незабываемой, потому как вы понимали, что играете за почти простого человека — в то время как вам противостояло нечто в огромном скафандре. В сиквеле такой эффект, скорее всего, исчезнет.

"Сложный моральный выбор" касательно способа добычи Адама претерпит некоторые изменения. Раньше, напомним, у вас было два варианта — убить Сестричку и забрать себе вещество или же привести ее в нормальный вид. В последнем случае вы получали меньше препарата, зато периодически женщина по имени Тененбаум выражала вам благодарность в виде амуниции и все того же Адама. В сиквеле же можно будет либо казнить девочку, либо взять ее с собой, чтобы она выкачивала вещество из тел убитых сплайсеров. Находящиеся поблизости мутанты, в свою очередь, будут всячески пытаться уничтожить Сестричку, дабы заполучить Адам. Охранять ее придется, понятное дело, вам. Оберегать ребенка — задача не из простых, зато в качестве награды вы получите гораздо больше вещества, чем если бы вы убили девочку.





LittleBigSister

Разумеется, нам будут предоставлены ранее бывшие недоступными уголки Рапчура, но и прогуляться по знакомым местам из первой части тоже разрешат. Нам даже доведется побывать вне стен города — можно будет побродить по его окрестностям. Как эти локации будут выглядеть и что именно мы на них увидим, пока неизвестно.

Зато с главным антагонистом ситуация хоть немного прояснилась. Теперь нам будет противостоять... Big Sister! Выглядит она крайне недружелюбно, и уже сейчас становится ясно, что Большая Сестричка куда опаснее Больших Папочек. Она является главным боссом и, по словам девелоперов, Рапчур обошелся с ней очень жестоко, из-за чего она и стала такой, какой стала. Противостоять этому и многим другим созданиям предстоит при помощи внушительного арсенала. К старым "стволам" добавится несколько новых, возможность апгрейда тоже никуда не денется. Как и прежде, модифицированное оружие будет отличаться от обычного не только по характеристикам, но и внешне.

По геймплею перед нами предстанет ровно тот же BioShock, что и два года назад. Местами подправят баланс, кое-что расширят и улучшат. Но формула, которая безупречно функционировала в то время, сейчас уже смотрится не так впечатляюще, хоть и по-прежнему жизнеспособно. Графика, судя по скриншотам, существенных изменений не претерпит. В основе лежит все тот же движок, ровно с теми же недостатками, главный из которых — ненатуральные модели персонажей: их кожа выглядит словно пластиковая, а возле источников света она начинает блестеть. К сожалению, с некоторыми болячками движка придется смириться, тем более что оригиналу это не помешало стать без малого идеальной игрой.



Судя по доступной на данный момент информации, BioShock 2 будет слегка улучшенным оригиналом, и пока трудно рассуждать о том, хорошо это или не очень. С одной стороны, получить добавку к отличному шутеру всегда приятно. С другой — как формула успеха 2007-го года сработает в начале 2010-го, сказать не может никто. Идея с Большим Папочкой в роли главного героя выглядит довольно странно, а Большая Сестричка в качестве антагониста — еще более странно... Что ж, продолжение одной из лучших игр последних лет получило несколько сомнительных инноваций, но это не отменяет нашей уверенности в том, что BioShock 2 окажется превосходным блокбастером.

Станислав Иванейко





Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Рег. св. № 237 выдано Министерством информации РБ 07.04.2009 г.

Подписной индекс 63160 (индивид.), 631602 (ведомств.). Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, пр-т Машерова, 25-441. Тел./факс (017) 334-67-90. Отдел рекламы (017) 210-11-48, 334-67-90. Отдел распростран. (017) 289-37-13. E-mail: vr@nestormedia.com.

Для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".

Шеф-редактор Павел Брель.

Верстка Александра Воронецкого.

За достоверность информации в материалах рекламного характера ответственность несет рекламодатель. Редакция может публиковать в порядке обсуждения материалы, отражающие личную точку зрения автора. Перепечатка только с письменного разрешения редакции, ссылка обязательна. © "НЕСТОР", 2009. Тираж 20 033 экз. Подписано в печать 5.08.2009 г. в 21.00. Цена договорная. Заказ № 4130.

Отпечатано в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, г. Минск, пр-т Независимости, 79. ЛП № 02330/0494179 от 03.04.2009.

П 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
М 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12